Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 52 - OTTOBRE 1996

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Rondone 14, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Amministrazione:
Vania Catana
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti ed Esecuzioni Grafiche:
Sabrina Daviddi
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Nicola Bartolini Carrassi, Simona Stanzani, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER OX

Nel 1997 Compiler Nera e Assembler tentano di invadere il mondo per conto della Dimensione Elettronica, fallendo miseramente: radiate dall'Albo delle Routine Guerriere, le aliene prendono domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima. Assembler si innamora così di Toshi Igarashi e decide di trasformarsi in essere umano (morendo come routine) per restargli più vicino. Pur riuscendo nell'intento, i sogni romantici della ragazza si infrangono all'arrivo della Principessa delle Routine, Plasma, giunta sulla Terra per eliminare Assembler e Compiler. Per sfortuna sua - e di molti altri - si innamora però di Toshi e decide di restare al suo fianco a dispetto dei sentimenti di Assembler e di Megumi Tendoji, gelosissima ex-fidanzata del ragazzo. E' così che Plasma ordisce un piano diabolico: far diventare Assembler e Megumi due cantanti famose, in modo da allontanarle il più possibile da Toshi!

CHANGING FO

Aoi e Chihaya sono due simpatiche studentesse, amiche per la pelle ma sempre in competizione. La loro passione è la lotta libera, e per questo hanno fondato all'interno della loro scuola il Circolo degli Amici del Catch, il cui presidente e uomo delle pulizie è il piccolo e timido Fo Hinata. Tutto fila liscio fino al giorno in cui la dispotica Takami Takachiho diventa presidentessa dell'associazione sudentesca (anche grazie alle pressioni del padre, ministro della pubblica istruzione), arrivando al liceo con l'intento di far chiudere tutti i circoli che non la aggradano... E quello di Aoi e Chihaya è uno di questi! In più, Takami scopre di avere un debole per Fo e decide di catturarlo per tenerlo sempre con sé, anche se l'impresa risulta titanica: il piccoletto ha la possibilità di trasformarsi radicalmente inghiottendo alcune gocce del sangue di Aoi e Chihaya diventando una vera belva... o un genio in miniatura!

OH, MIA DEA!

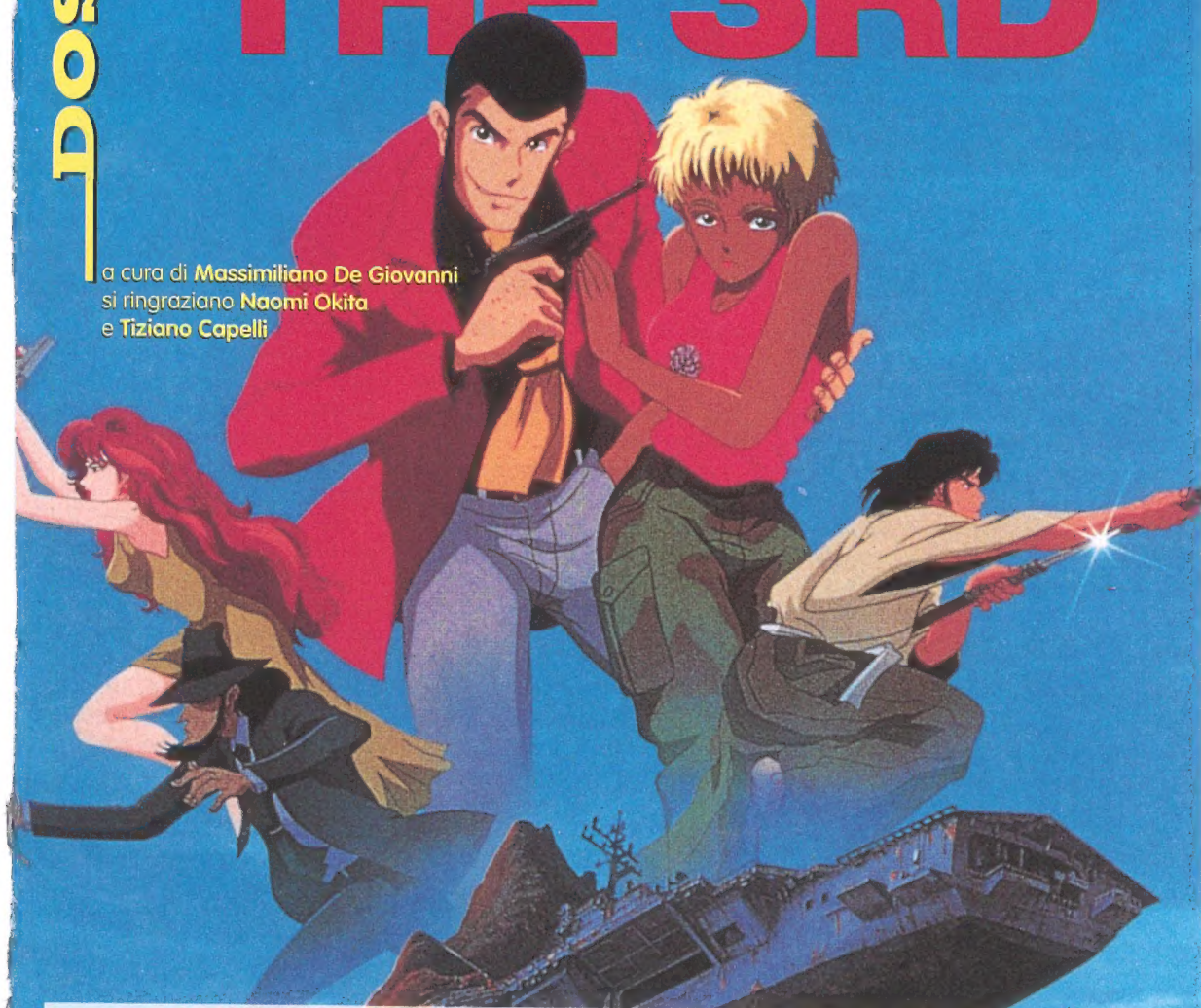
Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Ma il vero pericolo è costituito dalla demoniaca Marller, la cui missione è portare il caos sulla Terra!

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi giganti più potenti!

DOSSIER

LUPIN THE 3RD

a cura di **Massimiliano De Giovanni**
si ringraziano **Naomi Okita**
e **Tiziano Capelli**

Una nuova caratterizzazione grafica dei personaggi, che li rende decisamente più adulti e umanizzati, per l'ultimo film di **Lupin III** uscito nelle sale giapponesi. Pronto a soddisfare le curiosità di tutti i fan del mitico ladro in giacca e cravatta, questo mese **Kappa Magazine** vi presenta il cineracconto di **Dead or Alive**. Per non rovinarvi eccessivamente la sorpresa, dal momento che il lungometraggio potrebbe essere presto edito dalla **Bim Bum Bam Video**, abbiamo pensato di rivelare il finale in un box a prova di curiosi: a voi scegliere se lasciarvi tentare o resistere stoicamente. Se è l'intera carriera di Lupin a interessarvi, invece, l'appuntamento è con **Mitico** 29: Monkey Punch firma l'ultimo episodio della sua fortunata serie (dal finale tragico e beffardo), e per l'occasione il nostro mensile dedica ben sei pagine alla cronologia 'completa' di tutte le storie di **Lupin III** (manga, serie TV, OAV, special TV, film). E ora prendete posto in platea: le luci si spengono lentamente e i titoli di testa iniziano a scorrere. Buona visione.

La storia è ambientata nella Repubblica di Zufu, governata dal colonnello Kubikari (dal giapponese 'ghigliottina'). Le galere sono piene di ribelli, fedeli dell'ex-re e consapevoli del fatto che non usciranno mai più vivi. Un giorno, il direttore del carcere compie un'ispezione inaspettata e preleva tutti i prigionieri accusati di spionaggio e ribellione quasi fosse giunta l'ora della loro esecuzione. Tra l'incredulità generale, però, questi loschi figuri vengono fatti evadere dal direttore in persona, che si rivela presto essere l'impavido Lupin III travestito: il nostro eroe, infatti, aveva sentito voci sull'esistenza di un tesoro appartenuto all'ex re, e sperava che qualcuno dei suoi fedelissimi sapesse dove fosse nascosto.

La scena si sposta al centro del territorio della Repubblica, dove ammiriamo un grande lago dalle coste scoscese, in cui sorge un'isola dall'aspetto terrificante, formatasi attorno a una portaerei ora in rovina. Da questo luogo incantato, sul quale il re aveva fondato un istituto di ricerca scientifica, nessuno è mai tornato vivo. Quando Lupin, Jigen e Goemon vi sbarcano in elicottero, assistono a uno spettacolo impressionante: davanti ai loro occhi, infatti, appare una montagna di cadaveri e di rottami. Mentre cercano di penetrare più a fondo, vengono attaccati da strani tentacoli tecnoorganici e sono costretti a ritirarsi.

Nel frattempo, all'interno del palazzo è in corso un torneo volto alla ricerca di una guardia del corpo per Emera, figlia del colonnello; e così entra in scena anche Fujiko, ovviamente alla ricerca del preziso tesoro. Puntando sull'astuzia piuttosto che sulla forza, Fujiko riesce a battere una gigantesca avversaria, ottenendo così il posto. In realtà, Emera non è la figlia del colonnello, bensì del professor Bortosky, capo degli scienziati del re, che fu ucciso dal colonnello stesso. Immancabile e inossidabile, nonostante i passati fallimenti, ecco arrivare anche Zenigata, informato dell'interesse di Lupin per il tesoro.

Clisis, capo delle guardie, raggiunge l'aeroporto per accogliere l'ispettore, ma una volta giunto sul posto non crede ai suoi occhi: a pochi metri di distanza scorge infatti Panish, il figlio dell'ex re, che sparisce presto nel nulla. Il perché di tanta sorpresa? Tutti credono che il

ragazzo sia stato ucciso dal padre, mentre in realtà è morto per mano dello stesso Clisis!

I nostri, intanto, non demordono: la figliastra del colonnello conosce alcuni retroscena sull'ex-re, e Lupin spera di ottenere informazioni sul tesoro. Con l'aiuto di Jigen e Goemon riesce facilmente a rapirla, cadendo però in una trappola ordita da Zenigata: la ragazza è in realtà Oleander, agente di Clisis. Sorpreso Lupin, la giovane chiama in aiuto Clisis, ma l'uomo attacca il rifugio bombardandolo, incurante della vita della sua protetta. Zenigata è furioso, e anche Oleander inizia ad avere forti dubbi sul suo capo. Portata in salvo la ragazza, Lupin scappa con gli altri gettandosi dalla scogliera. Zenigata è scettico, ma viene ugualmente allontanato da Clisis.

Cambio di scena: la vera Emera chiede a Fujiko di lasciarla scappare in cambio del suo segreto, e la scaltra partner di Lupin accetta senza remore.

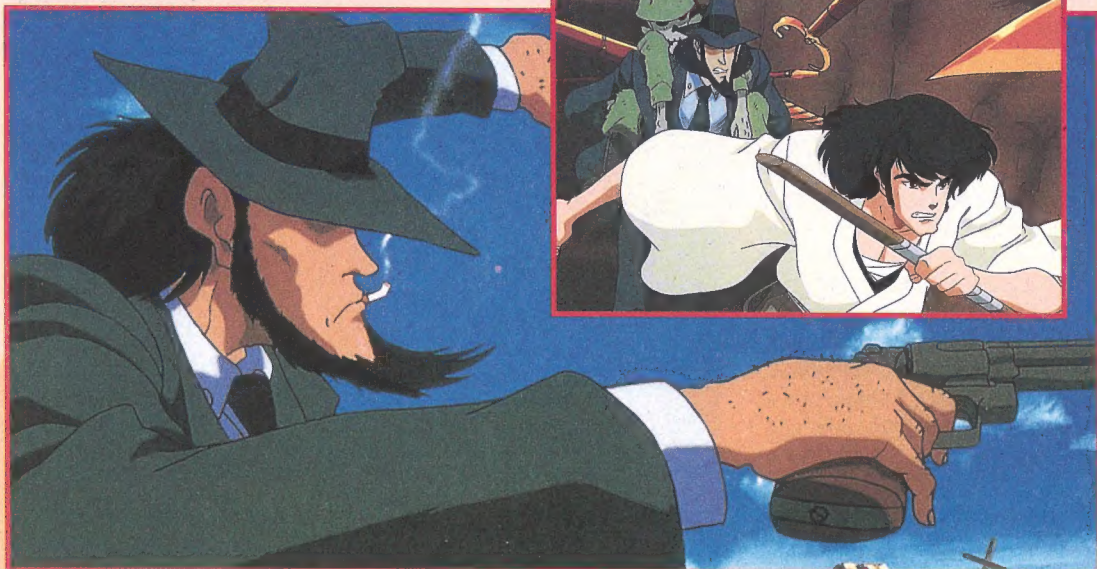
Rientrata in città, Oleander incontra il suo ragazzo che credeva morto: Panish, che era stato nascosto per due anni per organizzare la resistenza, le chiede di tornare dal colonnello per ottenere informazioni. Lei vorrebbe aiutarlo più direttamente, ma il pericolo è troppo.

Lupin tenta di far parlare Spanky, uno dei prigionieri liberati, ma le informazioni raccolte sono ben poche: il tesoro è sull'isola, ma è protetto da un misterioso meccanismo denominato Nanomachine. Fujiko, Spanky e Max, fidanzato di Emera (anch'egli scappato dal carcere), liberano la ragazza, e questa li conduce al computer del colonnello, custode del segreto del tesoro. Clisis costringe Oleander a giurare fedeltà al colonnello, ma capisce che ormai è contro di loro, e mette una taglia di un milione di dollari sulla testa di Lupin. Il nostro eroe non ne sa nulla, ma analizzando la sabbia che ha sui pantaloni scopre che fa parte

della Nanomachine.

Un nuovo colpo di scena: Spanky rivela che il re voleva abdicare in favore del figlio, per cui la chiave del tesoro è Panish.

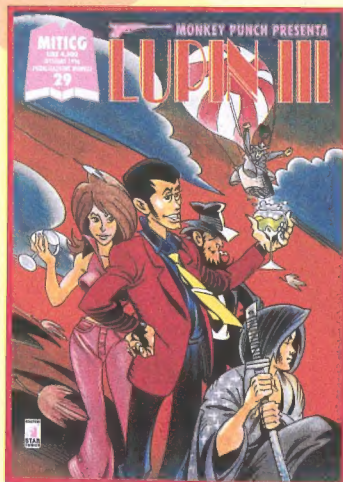
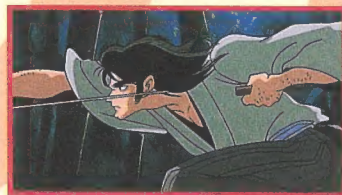
Lupin si avvicina sempre più al segreto, ma deve vedersela con chi vuole riscuotere la taglia: Silver e il suo shotgun, e Black con la sua Magnum. Una procace motociclista mette in salvo il fortunato ladro, ma anche la donna vuole la taglia. Tra tanti litiganti, a godere è infine Zenigata, che riesce a catturare il suo acerrimo rivale. Quella stessa sera, Fujiko ruba i dati dal computer del colonnello e trova quelli relativi all'isola. Punish va da Oleander per rivelare che l'indomani all'alba avrebbero attaccato il colonnello. Zenigata è pronto a partire con Lupin grazie a un vecchio aereo, ma lo aspetta una triste scoperta: non si tratta del vero Lupin, ma del barman del locale che abitualmente frequenta.

Quando Clisis scopre che Oleander si vedeva con Punish, arresta la ragazza: il tentativo di farla parlare assieme al colonnello è inizialmente vano, ma nel momento in cui la resistenza sferra l'attacco, Oleander cede e rivela che Panish si trova sull'isola. Lupin e compagni arrivano per primi, ma Fujiko li segue a ruota, e si unisce a loro (la ragazza possiede infatti i dischetti con i dati per controllare la Nanomachine).

ATTENZIONE!
Quello che segue è il finale di Dead or Alive: se non volete rovinarvi la sorpresa, in vista di una prossima traduzione italiana, non leggete il brano sottostante!

L'elicottero atterra. Clisis teme la Nanomachine, ma il colonnello rivela che la chiave per fermarla è Panish: finché egli si trova sull'isola, i Nanomachine non possono agire. Oleander crede che il ragazzo sia in realtà al sicuro, ma quando vede i nanomachine fermarsi improvvisamente ha un brutto presentimento: Panish è davvero sull'isola! Il pendente di Oleander, regalatole dal fidanzato, è in grado di aprire la porta del controllo dei nanomachine, e chi vi entra può agire liberamente su di loro (sottraendo il controllo al colonnello).

Clisis cerca Panish e Oleander per farli fuori, ma quando un proiettile colpisce la guancia del ragazzo, si scopre che questi indossa una maschera: si è sempre trattato di Lupin, poiché il vero Panish è realmente morto.

I tentacoli attaccano tutti mentre il colonnello e Lupin combattono. Fujiko riesce a cambiare il programma dei nanomachine, trasformandoli in preziose pepite d'oro. Ecco il tesoro! Il colonnello cade sulla sabbia d'oro colpito alla testa, mentre Lupin e compagni scappano col bottino.

Il finale è a dir poco sconvolgente: il colonnello redivivo attacca di nuovo, ma questa volta finisce tagliato in due dalla spada di Goemon. Il corpo dell'uomo diventa d'oro, incrementando il bottino di Lupin. Ancora una volta, il celeberrimo eroe di Monkey Punch si è dimostrato il migliore!

MITICO: L'ULTIMO LUPIN!

E questo mese, le avventure del nostro ladro con la faccia da scimmia si concludono in edicola con un episodio esplosivo... nel vero senso della parola. Chi è in realtà il misterioso vecchietto con il cartello 'vivente'? La leggenda di Momotaro cela davvero le indicazioni riguardanti il luogo in cui è nascosta una macchina del tempo? E Zenigata che fine ha fatto? L'ultimo 'film a fumetti' di **Lupin III** si preannuncia come uno di quegli eventi che lasceranno i lettori attoniti, grazie a un finale decisamente inaspettato e folgorante. E se ve lo diciamo noi, potete crederci! **Kb**

KAPPA VOX

BABIL JUNIOR 1 LA LEGGENDA

Fantascienza, Giappone, 1992
© Mitsuteru Yokoyama/Hikari
Prod. - Shobi Planning
Dynamic Italia, 60 min, lire 39.900

Già da qualche anno, i remake di vecchie serie sono molto frequenti nel panorama nipponico. Questa sorte è toccata anche a **Babil Junior** (**Babel Nisei**), splendidamente ricaratterizzato da Shingo Araki (disegnatore anche della vecchia serie) e Michi Himeno. Dal punto di vista delle animazioni e dei disegni non c'è sicuramente nulla da ridire, ma la storia è stata un po' troppo sintetizzata: il ritmo incalzante e l'aggiunta di nuovi personaggi rende comunque questa mancanza più digeribile. Il giovane studente Koichi, in sogni ormai ricorrenti, si sente chiamare da una voce proveniente da una torre nel deserto. Il ragazzo non lo sa ancora, ma è stato prescelto per diventare Babil II, protettore della Torre di Babele nonché successore di un alieno precipitato secoli prima sulla Terra (è a lui che si deve il leggendario edificio). Koichi viene contattato telepaticamente dalla giovane Juju, che lo vorrebbe nella malvagia setta di esper di cui fa parte: a capo dell'organizzazione troviamo il perfido Yomi, interessato al segreto di Babele. Il ragazzo non vuole mettere i suoi poteri al servizio del male, e viene così rapito. In suo aiuto arrivano però strane creature (la pantera mutaforma Rodem, il robot Poseidon e il gigantesco uccello Ropuros), che conducono Koichi alla Torre di Babele secondo precisi ordini impartiti loro dall'alieno secoli prima. Koichi si ritrova così con un'enorme responsabilità: distruggere l'organizzazione di Yomi salvaguardando il bene dell'umanità. Un acquisto imperdibile per nostalgici ultraventenni, ma anche un'occasione per tutti i neofiti di appassionarsi a una storia entrata ormai tra i classici del cartooning nipponico. **AP**

APPLESEED SOUSHUHEN

Fantascienza, Giappone, 1996
© Masamune Shirow
Seishinsha, 156 pgs, ¥ 850

Ormai Masamune Shirow è entrato nel mito, proprio come speravano tutte le case editrici che pubblicano i suoi lavori. Ora, reduce dal prestigioso Festival del Cinema di Venezia - dove il suo **Ghost in the Shell** è stato proiettato 'gomito a gomito' con Leoni d'Oro e film d'autore - Masamune Shirow riceve l'elogio anche dello schivo Enrico Ghezzi, finora scarsamente interessato alla manga-cultura.
Forse è proprio in previsione di ciò che la Seishinsha, mamma-editrice di Shirow, ha pubblicato durante l'estate questo **Appleseed Soushuhen**, una raccolta completa di tutte le elucubrazioni fumettistiche e non dell'autore apparse finora solo sulla rivista "Comic Gaia", in modo che anche i fan meno attenti possano recuperare ogni singola tavola, ogni singolo scritto del loro cyberfilosofo preferito. Tanto per far venire l'acquolina in bocca anche a coloro che hanno fatto voto di digiuno shirowiano dopo l'indigestione di **Appleseed Databook**, più della metà del volume è costituita da un episodio autoconclusivo di **Appleseed** risalente al 1992, in perfetto stile **Squadra Speciale Ghost**, subito seguito dalle **Hyper Notes**, una sezione ricca di mecha-schizzi e studi riguardanti l'episodio in questione. Si continua col succulento **Orion Notes**, una mini-enciclopedia redatta in ordine alfabetico riguardante protagonisti, creature e magia apparsi nel fanta-mitologico **Orion**. Si conclude poi con i gustosi episodietti da quattro pagine ciascuno di **The Ghost in Machinehead**, dal tratto quasi umoristico, nonostante ogni meccanismo sia - come al solito - perfetto in ogni suo dettaglio, seguiti da una succulenta ma quasi incomprensibile intervista. Per spezzare l'attesa del secondo volume di **Squadra Speciale Ghost**. **AB**

BUTTOBI!! CPU

Erotico, Giappone 1996
© Kaoru Shintani
Hakusensha, 232 pgs, ¥ 520

Tutti i romanticoni e le romanticone che sono rimasti orfani di **Area 88** disperino, perché sembra proprio che il loro Kaoru Shintani non abbia più la benché minima intenzione di rimettersi al lavoro su storie d'amore stroncate sul nascere e soprattutto su manga ricchi di jet, caccia e battaglie aeree. Già da qualche tempo indirizzato verso argomenti più piccanti, Shintani decide di tentare il tutto per tutto assemblando alcuni generi di successo e personalizzandoli del tutto. In **Buttobi!! CPU** abbiamo modo di intercettare sia una traccia base proveniente dal sempreverde **Lamù** (e cioè tutti quei manga in cui la vita di un uomo viene sconvolta dall'arrivo di una donna molto particolare), sia l'evoluzione di quella stessa traccia in chiave computerizzata-tecnologica (nata con il successo di **Video Girl Ai**), sia una forte componente erotica ammiccante all'hard, per la scarsa 'velatura' con cui i temi vengono trattati. Ne risulta qualcosa di filologicamente simile al film *La donna esplosiva* con la sexy 'signora in rosso' Kelly LeBrock, il cui carattere invadente è decisamente simile a quello della protagonista del manga di Shintani, la prorompente pin-up cibernetica Mimi. I combattimenti con altre cybermaggiorate si sprecano, e tutto a discapito della tranquillità del classico uomo-vittima, incarnato in questo caso dall'occhialuto Akira: invece di ricevere attenzioni dalla sua computerizzata compagna, questa sembra più impegnata a coinvolgerlo in disastri e catastrofi, il più delle volte perfettamente evitabili con un po' di buon senso. Divertente, ma un po' troppo di routine. **AB**

LAMU' - ONLY YOU

(Urusei Yatsura - Only You)
Commedia, Giappone, 1983
© Takahashi/Shogakukan/Kitty/Fuji TV

Yamato, 101 min, lire 39.900

Cosa può esserci di strano nel ricevere un invito a un matrimonio? Per la maggior parte delle persone è sicuramente una cosa più che normale. Ma se leggendo l'invito scopriste che un vostro amico sta per sposarsi con una donna che... non è la sua ragazza? Se poi il futuro sposo si chiamasse Ataru Moroboshi e la sposa non fosse Lamu', l'intero universo rischierebbe di crollare. Tutti gli amici e conoscenti di Ataru (anche quelli che abitano su altri pianeti) sono invitati a partecipare alle nozze del ragazzo con una certa Elle, come coronamento di un fidanzamento di ben undici anni. Lo scompiglio regna subito sovrano: Mendo mobilita il suo esercito, Megane vuole punire il traditore torturandolo, Shinobu - nuovamente tradita - diventa una furia distruttrice e Lamù, ormai stanca dei continui tradimenti, scarica la sua elettricità sul malcapitato Ataru. Il trambusto che viene a crearsi è talmente grande che la storia culmina in una guerra galattica. Ma può esistere una donna (Lamù a parte) capace di innamorarsi di un tipo come Ataru? Che ci sia qualcosa sotto? La Yamato video ha fatto proprio centro! Da anni aspettavamo con trepidazione che qualcuno traducesse i divertentissimi film di **Lamù**: ce ne sono voluti ben tredici (il film è del 1983), ma è valsa la pena di aspettare. Inutile dire che **Only You** è assolutamente da collezionare: anche se un po datato, non sfigurerà certo tra le produzioni più recenti. I disegni di Akemi Takada, che addolcisce i lineamenti dei personaggi rendendoli un po' più adulti, faranno inoltre la gioia di tutti i fan. **AP**

SHIN SEIKI EVANGELION

Fantascienza, Giappone, 1995
© Gainax/Project
© EVA/TV - Tokyo/NAS

Kadokawa, 178 min, ¥ 560

Evangelion, esploso improvvisamente negli ultimi mesi, ha invaso tutti i campi dei media: televisione, videogame, modellismo, libri e fumetti. Un progetto veramente su larga scala che in un primo tempo sembrava non dovesse dare i frutti sperati, ma che oggi è uno dei maggiori successi del panorama giapponese. Anche la versione a fumetti cavalca egregiamente questo entusiasmo: il disegnatore, nonché character design della serie televisiva, ha saputo creare un gruppo di personaggi interessanti e dallo spessore psicologico ben studiato. Una sconosciuta razza aliena chiamata Angel, prende di mira la Terra. Nei sotterranei di Tokyo, ricostruita dopo una catastrofe, l'organizzazione NERV è in allerta e per affrontare l'invasione costituisce una squadra d'azione. Shinji viene arruolato dal padre e, sebbene tra i due non corra buon sangue, decide di raggiungerlo a Tokyo. Il ragazzo viene condotto alla base mentre gli Angel attaccano la città: coinvolto suo malgrado nella guerra, Shinji si rende conto di quante persone siano disposte a dare la vita per il nostro pianeta. Dopo avere visto cadere una dei piloti, il giovane decide di prendere posto alla guida dell'unità Evangelion - EVA 01 e parte all'attacco degli alieni. Un fumetto pieno di azione, ma che lascia spazio ai personaggi. Se volete saperne di più, vi consiglio di andare a rileggervi **Kappa Magazine** 45, dove troverete un ampio dossier. **AP**

ROMEO TO GIULIETTA

Drammatico, Giappone, 1995
© Yumiko Igarashi

Kadokawa, 178 min, ¥ 560

Non c'era proprio bisogno di un'ennesima versione shojo dello shakespeariano **Romeo e Giulietta**, tanto più se disegnata da Yumiko Igarashi, un'autrice amata e celebrata ai tempi di **Candy Candy** e **Georgie**, ma che negli ultimi anni è quasi irriconoscibile. Oggettivamente parlando, ha perso talmente tanto del suo gradevolissimo stile da diventare addirittura dozzinale.

La storia dovrebbe essere nota tutti, ma nel manga il tono drammatico è un po' alleggerito e sono state introdotte nuove scene alla tragedia originale: tutto questo per rendere la castissima tragedia più adatta a un pubblico femminile anni Novanta. Nulla è lasciato alla fantasia del lettore, e così assistiamo all'esplicita sequenza in cui Romeo e Giulietta si risvegliano dopo un'intensa notte d'amore, abbracciati nel letto della ragazza. Ma si sa, la rimanipolazione delle storie è diventata un'usanza comune in Giappone, tantopiù se il prodotto è destinato a un pubblico più vasto e 'emancipato'. Grande merito va alla confezione: copertina cartonata da vero e proprio classico della letteratura che si presta a essere collocato senza indugi nella più seriosa delle librerie. Un'opera dall'acquisto quindi superluo, interessante al massimo come feticismo bibliografico. Meglio il caro vecchio William! **BR**

GULP - 100 ANNI A FUMETTI (atto secondo)

Sabato 12 ottobre, a Genova, si inaugura la Mostra sul Centenario del Fumetto allestita nella Palazzina San Desiderio, all'interno dell'area del Porto Antico, vicino all'Acquario. La mostra, che rimarrà aperta fino a metà gennaio 1997, cerca nel capoluogo ligure la sua consacrazione, dopo il successo ottenuto a Ferrara. America, Francia, Italia, Giappone, ogni paese scende in campo con i suoi artisti più prestigiosi per la gioia di tutti i fan. Tra le città candidate a ospitare in futuro la mostra c'è anche Napoli. **MDG**

NOVEMBRE

KAPPA MAGAZINE 53
17x24, 128 pp, b/n e col., lire 6.000

Tutti **i vincitori del TOKIMEKI** e un favoloso reportage sugli adattamenti degli anime in Italia: dall'acquisto alla traduzione, al doppiaggio, tutte le fasi a cui viene sottoposto un cartoon prima della messa in onda. Il superdossier è invece dedicato a **Yu Yu Hakusho**: gli amanti del soprannaturale, condito da fantasmi e demoni di ogni sorta, avranno pane per i loro denti! Sul versante manga, continuano con successo le avventure di **Oh, mia dea!**, **Assembler 0X**, **Changing Fo** e **Calm Breaker**!

STARLIGHT 50
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Il nostro mensile delle commedie festeggia le **cinquanta uscite** con un numero straordinario! Atsuko Kawada e Takuya Matsuoka sono in fuga: il ragazzino è figlio di un uomo importante, braccato da killer che vogliono la sua morte, mentre la donna è l'insegnante del giovane. Chi meglio di Ryo può interessarsi del loro singolare problema? Per un caso che si chiude, un altro se ne apre: dietro una timida ragazzina del liceo si cela un'aspirante 'occhi di gatto' in erba! Per **CITY HUNTER** non c'è mai pace!

NEVERLAND 44
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Attenzione: a conferma del grandioso successo di RANMA 1/2, a novembre NEVERLAND diventa QUINDICINALE! La vita di Ranma viene sconvolta dall'entrata in scena di un nuovo personaggio, a cui il nostro eroe è legato dallo scomodo vincolo del... matrimonio! Quando Ranma sconfisse in combattimento la temibile Shan-Pu, secondo la legge del villaggio della ragazza i due avrebbero dovuto sposarsi! Shan-Pu è giunta in Giappone per far rispettare al ragazzo l'impegno, ma... cosa ne penserà l'aggressiva Akane?

ACTION 37
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

JoJo e i suoi compagni di avventura arrivano nella residenza di Dio, ma qui vengono attaccati da un nuovo nemico! Al gruppo non resta che separarsi: mentre una parte va alla ricerca di Dio, Polnareff e Iggy si ritrovano a combattere contro l'agguerrito Vanilla Ice. L'uomo può teletrasportarsi facendosi ingoiare... dal suo stand!

TECHNO 31
12x18, B, 128 pp, b/n, lire 3.300

Cyber Blue viene salvato da una strana entità che si presenta sotto forma di un uccello: al nostro eroe vengono conferiti nuovi straordinari poteri. Mentre la creatura infonde energia al ragazzo, sopraggiunge Gargo per ucciderlo. Durante il combattimento, Gargo scompare: sotto lo sguardo sbalordito dei presenti appare al suo posto un ragazzino che si presenta come Ronny...

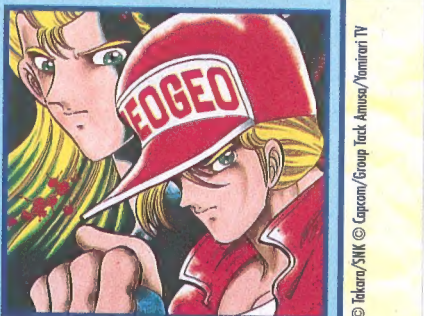
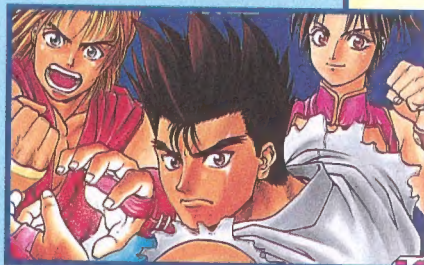
MITICO 30
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

UN NUOVO NUMERO UNO! Il folle **Dr. Slump** è un prolifico inventore che vive nel Villaggio Pinguino e ama, non corrisposto, la bella maestrina Midori. Un giorno decide di sfruttare la sua innata genialità per costruire una bambina robot: nasce così la pestifera ma ingenua **Arale**, che sconvolge radicalmente la vita dei poveri abitanti del paese. Creato da **Akira "Dragon Ball" Toriyama**, arriva finalmente la novità più attesa dell'anno!

★ MANGA STAR COMICS ★

sindrome da videogame

GAME OVER 1
15x21, 72 pp, b/n e col., lire 3.500

A novembre prende il via la nuova rivista della Star Comics dedicata al mondo dei videogiochi! Ogni mese vi aspettano 72 pagine zeppe di azione e colpi di scena grazie alle versioni a fumetti dei due 'picchiaduro' più famosi del mondo: Fatal Fury e Street Fighter II V. Ma questi sono solo i primi manga che vedrete sfilare su queste pagine, poiché abbiamo già opzionato l'avvincente Samurai Spirits (Samurai Showdown) e altri successi (tra cui le strip umoristiche di tanti videogame). In ogni numero vi terremo informati anche sulle novità dal mondo dell'elettronica giapponese: grazie a ben otto pagine a colori, vi gusterete tante anticipazioni e le indispensabili schede sugli eroi più amati! I fan stiano all'erta: il nostro 'mensile dei videogiochi a fumetti' vi regala favolosi poster!

...e a dicembre

ZETMAN
12x18, 192 pp, b/n, lire 5.000

Ritorna **Masakazu Katsura** in un volume autoconclusivo che costituisce le basi di una nuova miniserie in onda su **Storie di Kappa** da gennaio a marzo! Se volete conoscere il supereroe giapponese **Zetman** e gustarvi l'episodio pilota di **Shadow Lady**, prenotate fin da ora questo speciale 'fuori collana': un regalo inaspettato delle Edizioni Star Comics per premiare il successo di **Present From Lemon**!

YOUNG 30
15x21, 128 pp, b/n, lire 4.500

Ultime battute per il nostro mensile del fantastico: a novembre salutiamo Maboroshi Chouji e il suo **Pendragon**, epopea revisionista del nobile re di Camelot che ha portato il leggendario Arthur a scontrarsi con demoniache creature orientali. A gennaio vi aspetta l'epilogo di **3x3 Occhi** (ma la nuova serie di Yuzo Takada, intitolata La leggenda di Trinetra, debutterà in Storie di Kappa), mentre febbraio sarà interamente dedicato alle combattenti di **Rayearth** (il cui cartone animato è attualmente in doppiaggio per la Mediaset). Cosa succederà a marzo? Rimanete sintonizzati e lo saprete!

DRAGON BALL 39 e 40
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Lo scontro con Freezer sta per volgere al termine, e Goku raggiunge il suo massimo potenziale: il nostro eroe si trasforma in Super Saiyan, e grazie a questo nuovo potere riesce a sconfiggere l'odiato nemico! Tutto sembra procedere con tranquillità, ma dopo un anno esatto dalla furiosa battaglia, compaiono sulla Terra altri alieni provenienti dal pianeta Freezer. Assieme alle creature fa la sua apparizione anche un ragazzo capace di trasformarsi in un Super Saiyan proprio come Goku. Chi sarà mai questo misterioso personaggio: un amico o un nemico?

SAILORMOON 18
15x21, 64 pp, b/n e col., lire 3.200

Finalmente l'alone di mistero che circonda la piccola Chibiusa inizia a diradarsi: la piccola, infatti, arriva direttamente dal futuro! Grazie alla chiave magica che la collega al suo mondo, Bunny, Marzio e Marta vengono catapultati nel futuro, dove fanno la conoscenza di Sailor Pluto, guardiana del tempo. Ma chi è veramente Chibiusa? E dove si trova il regno incantato in cui sono stati condotti dalla bambina? Mentre la quarta serie di **Sailor Moon** approda sul piccolo schermo, il mensile delle combattenti alla marinaretta vi rivela nuove curiosità e immagini inedite!

STORIE DI KAPPA 26
12x18, 224 pp, b/n, lire 5.000

Eccoci giunti al penultimo volume delle avventure di Rough! Mentre Keisuke fa enormi progressi, tanto da diventare una seria minaccia per il campione Nakanishi, quest'ultimo ha un terribile incidente. Per evitare di investire un bambino sbucato all'improvviso sulla strada, il giovane rimane coinvolto in uno scontro automobilistico che sembra costargli molto caro. Le stagioni si susseguono, avvicinando sempre più i nostri amici alle prossime gare nazionali, e inizia un duro periodo di riabilitazione per lo sfortunato Nakanishi.

OTAKU 100%

Che dire di fronte a questa **Sailor Moon** in posizione di combattimento? E che dire del 'romantico' incontro con Milord? Che dire? Potremmo dire che **Marika Roncon** e suo cugino **Manuel** di Portoviro Donada (RO) si sono aggiudicati il premio **Otaku 100%** del mese, a cui va aggiunto un altro 100% per l'esibizione in coppia! Bravi! E soprattutto complimenti a Marika per i costumi autoprodotti: questi sì che sono ottimi, altro che quelle ciofechine vendute a carnevale nei negozi! **K**

Bentornati alle pagine verdi del kappamagazzino, cari i miei ittiti con con l'itterizia!

E mentre lo mese di ottobre ci scorre sotto i palmipedoni, arieccoci qui a sbirciare fra le gaurraggini mandorloculari. E partiamo da **Tetsuwan Birdy** che - per inciso - non è il seguito di **Astroboy**. Ci troviamo infatti di fronte alla nuova fatica di Masami Yuki, già apprezzato autore di **Patlabor** e reduce dall'equineggiante **Jajauma Grooming Up**. Nonostante la protagonista sia una simpatica androide dai capelli color rosa pesca (o salmone? Mah! Facciamo 'pesca al salmone', e speriamo di prenderne uno grosso, così vinciamo il primo premio), il genere si discosta abbastanza dall'ambientazione patlaboristica, miscelando alla tecnologia

mostroidi alla **3x3 Occhi** e demoniuzzi in **Urotsukidoji** style. Se deciderete di scucire le oltre 'ccientomila' liruzze per ogni episodio da 40 minuti, fatelo convinti e senza farvi acchiappare da tutti gli ammiccamenti soft-erotici con cui la Bandai Visual li sta promuovendo.

Un'altra cosuccia interessante è stata sfoderata a sorpresa dalle manine dello stesso gruppo che già si era occupato della serie TV di **Rayearth**, e si tratta di **Shamanic Princess**. Nonostante le guanciotte scavate e i menti spigolosi non fossero stati particolarmente apprezzati dal pubblico nella trasposizione animata del fantasy delle CLAMP, bisogna proprio ammettere che qui la cosa funziona meglio: evidentemente, questo tipo di caratterizzazione si addice maggiormente alle forme più mature della protagonista Tiara e alle sue sexy movenze da combattimento runico, piuttosto che alle innocenti avventure delle giovanissime Hikaru, Umi e Fu...

Ormai gli autori di manga non sono più attesi con trepidazione solo nelle librerie, ma anche nei negozi di software: il CD ROM sta prendendo sempre più piede, e benché i fumettozzi continuino - almeno per il momento - a vedere la luce su 'supporto cartaceo', ormai si trovano più gallerie d'illustrazione su dischetto, piuttosto che in lussuosi volumi cartonati e rilegati in pelle umana. Ora è possibile addirittura trovare intere serie animate su Video CD, fra cui **Jenny la tennista**, **Pat la ragazza del baseball** o alcuni OAV degli anni Ottanta. Segno dei tempi che cambiano. E Kia Asamiya sta di sicuro al passo coi tempi, assieme al suo alter-ego Michitaka Kikuchi: **Amazing Jungle** è la sua/loro ultima fatica, una vera e propria galleria digitale di ottime illustrazioni elaborate al computer, visionabili attraverso Macintosh, Windows e Photo CD... E sapete bene quanto quello schizofrenico di *Kiachitaka Asamikuchi* sappia far lavorare bene l'Adobe Photoshop del suo PC! Basta, concludiamo questa sezione computeristica, prima di iniziare a parlare a sigle come alieni telematici. Alé hop! Sotto un altro per concludere!

La rivista "GAO!" ha iniziato la serializzazione a fumetti di **Guerre Stellari**! Cosa c'è di strano, dite voi? L'hanno già fatto in tutto il mondo? Temo che non ci siamo capiti, cari i miei gaùrri concentrici: sto parlando di una vera e propria versione manga del celeberrimo film, una versione che segue passo per passo la sceneggiatura cinematografica, ma i cui personaggi sfoggiano i classici facciotti propri del fumetto nipponzolo! Be' è proprio divertente vedere Luke, Leia e Han negli atteggiamenti tipici di una serie animata televisiva, e il 'buon' Darth Vader non ha nulla da invidiare ai vari imperatori delle tenebre, alieni o demoniaci che siano. E bravi! Proprio una bella sorpresa!

Otakuiz facile facile, questo mese! Vi ricordate in quale serie televisiva appare un super-eroe nipponiko chiamato **Horamar**? Per aiutarvi, posso dirvi che il costume di battaglia appariva magicamente sul corpo del bellimbusto quando questi si infilava un... secchio in testa! Orsù, non ci vuole molto! Alla prossima!

Il vostro uraganico Kappa

TOP TEN STAR COMICS manga Maggio 1996

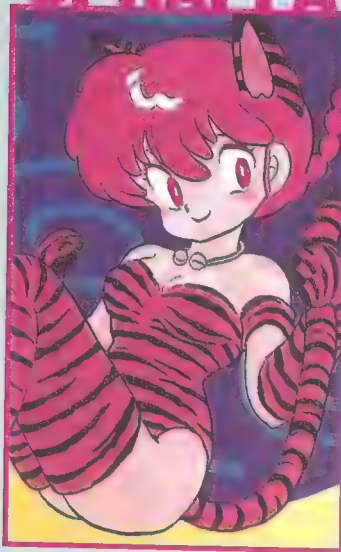
1 • Dragon Ball 30
2 • Dragon Ball 29
3 • Sailor Moon 12
4 • Neverland (DNA²) 38
5 • Action (JoJo) 31
6 • Techno (Guyver) 25
7 • Starlight (City Hunter) 44
8 • Kappa Magazine 47
9 • Young 24
10 • Mitico (Lupin III) 24

TOP TEN STAR COMICS manga Giugno 1996

1 • Dragon Ball 31
2 • Dragon Ball 32
3 • Neverland (Ranma 1/2) 39
4 • Sailor Moon 13
5 • Techno (Cyber Blue) 26
6 • Action (JoJo) 32
7 • Starlight (City Hunter) 45
8 • Young 25
9 • Mitico (Lupin III) 25
10 • Kappa Magazine 48

OTAKOOK

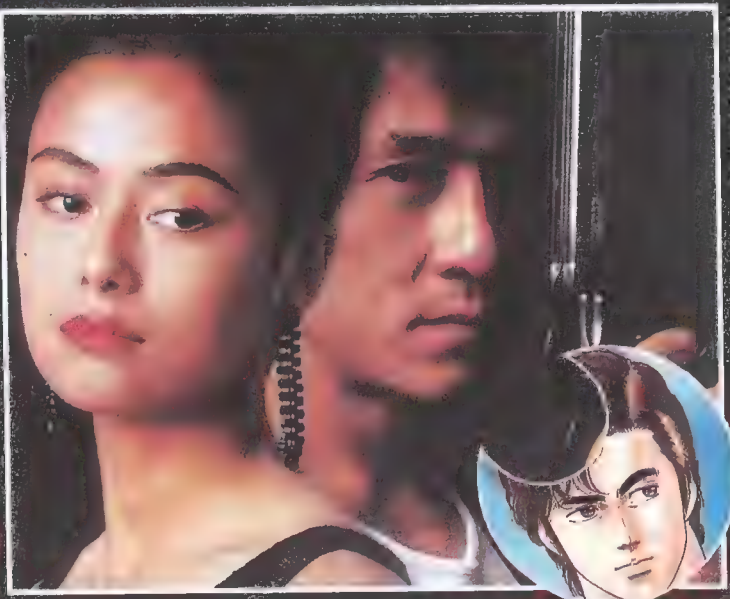
La Capsule Corp. di Cesena nella persona di **Marco Zondini** non vuole essere da meno nei confronti della Mazin-torta pubblicata su **Kappa 31**, e ci spara 'giù d'in par al gozz' questo mazokko di marzapane commemorativo, tenuto fra le manazze del presidente clubbistiko **Luca "Vegeta" Pando**. Ne voglio una fetta! E voi, cosa aspettate a mandare le vostre gaurraggini otakuistiche a **La Rubrikappa, c/o Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**?! **K**

O. KAPPA

Ritornano da questo mese le classifiche dei manga più venduti della Star con un doppio appuntamento davvero storico: a giugno sono infatti scesi in campo due autentici big del fumetto, Rumiko Takahashi e Tetsuo Hara, che si sono piazzati rispettivamente al terzo e quinto posto con **Ranma 1/2** e **Cyber Blue**! Resiste bene **Sailor Moon**, in continua crescita, e trionfa **Dragon Ball** che supera ormai le 80.000 copie mensili! Brutto mese per la nostra rivista, che scende in ultima posizione nonostante la presenza di Ryoichi Ikegami e del dossier dedicato a **Slam Dunk**. E **City Hunter**? Perde purtroppo lettori, pur mantenendo ancora la settima posizione. Nuovi aggiornamenti a novembre!

Live in HONG KONG

Manga a Hong Kong. Il lettore smaliziato sa bene che, nonostante le apparenze, tra il Giappone e la colonia inglese si apre un baratro culturale per certi aspetti incolmabile. Solo negli ultimi anni questo è andato riducendosi grazie alle esigenze commerciali globali e alla conseguente diffusione capillare, in tutto il sud-est asiatico, dei prodotti editoriali giapponesi. Capita così che anche un fenomeno peculiare della cultura nazional-popolare giapponese come il manga venga ingoiato e digerito dall'onnivoro cinema hongkonghese. I medesimi ingredienti, del resto, sono utilizzati sia dal fumetto nipponico, sia dal cinema d'azione di Hong Kong: trame sconnesse e logorroiche, una robusta dose di violenza plastificata e, soprattutto, un'esplosione di effetti speciali debordanti. Con un pubblico di adolescenti sempre pronto a sgranocchiare questa miscela di inverosimiglianza, l'alchimia ottiene il successo sperato. Lo sviluppo crescente delle tecnologie messe a disposizione dall'industria dell'entertainment e la sempre costante diminuzione dei costi hanno ulteriormente avvicinato i produttori hongkonghesi al remunerativo universo manga.

City Hunter © Hojo/Shueisha

Negli ultimi anni, infatti, ha rivestito un'importanza crescente l'influenza di manga e anime giapponesi sul cinema hongkonghese. La trasposizione cinematografica di storie e personaggi ha assunto le dimensioni di un filone a sé stante, mentre in misura diversa tutti i generi commerciali hanno assorbito uno stile figurativo e un ritmo narrativo derivanti da tali modelli. La tecnologia avanzatissima consente una sorprendente aderenza ai modelli del fumetto e dell'animazione: rapidissime mutazioni a vista, angolazioni di ripresa dal taglio fortemente fumettistico, filtri che danno vita ad ardue composizioni coloristiche. Va detto poi che dei modelli il film si trascina dietro anche la pochezza della sceneggiatura e la semplificazione eccessiva di personaggi e dialoghi. Le frequenti situazioni indulgenti al melodrammatico cadono in un ridicolo involontario che denuncia la mancanza della consueta ironia cantonese, imputabile alla predominante seriosità giapponese.

City Hunter © Hojo/Shueisha

Story of Riki (1992) di Nam Nai Choi, per esempio, tratto dal manga **Riki Oh**, ambientato in un carcere del futuro, è un film di tipica, incredibile, esasperata violenza: facce tagliate a metà, estrazione di occhi, crocifissioni, Riki che lega assieme i tendini delle braccia per combattere meglio, un prigioniero che, pur di non perdere la faccia, si estrae le budella per strangolare il protagonista e molto altro, in una follia gore-cartoonistica.

Di impatto ancora maggiore per la popolarità del protagonista e per la fonte ispiratrice, è **City Hunter** (1993) di Wong Jing, avente per protagonista la superstar delle arti marziali Jackie Chan (attualmente presente sugli schermi italiani con **Terremoto nel Bronx** di Stanley Tong), tratto dal fortunatissimo manga di Tsukasa Hojo (in edicola su **Starlight**). Il personaggio cinematografico rispecchia abbastanza fedelmente le caratteristiche dell'originale disegnato, rappresentando Ryo Saeba come un antieroe dal tragico passato, detective, mercenario, pulitore di strade, tut-

tofare particolarmente attratto dalle forme delle sue conterranee.
Assieme alla sua effervescente assistente Kaori (non quella del formaggino, n.d.r.), interpretata da Joey Wong, Ryo è incaricato da un magnate della carta stampata, tale Imamura, di ritrovare e riportare a casa la figlia prediletta, Shizuko, misteriosamente fuggita dal focolare domestico. Nel corso delle loro indagini, Ryo e Kaori finiscono su una nave da crociera, a bordo della quale trovano sì la bella Shizuko, ma anche una spietata banda di rapinatori. Inutile suggerire chi l'avrà vinta.
Inizialmente, **City Hunter** doveva essere il primo episodio di una serie di film imperniati sul personaggio di Ryo Saeba e aventi come principale modello ispiratore l'interminabile serie della spia inglese James Bond. Il progetto è sfumato non tanto per lo scarso successo al botteghino (il film, relativamente a basso costo, ha ottenuto un ottimo risultato), quanto per la diretta volontà di Jackie Chan e dei produttori, molto scontenti del prodotto finale. «Il film è decisamente disprezzabile», ha dichiarato recentemente la star hongkonghese alla rivista inglese "Eastern Heroes", «ha avuto un buon successo per il solo fatto che in quel periodo il fumetto era molto popolare in tutta l'Asia ed è servito da cassa di risonanza per richiamare gli spettatori nelle sale». Il discorso, pur con la sua rispettabile correttezza deontologica, appare alquanto disarmonico rispetto ai metodi tradizionali di produzione e realizzazione hongkonghesi, disinteressati alla reale qualità artistica del prodotto e ben più attenti al frusciare sonante dei dollarazzi. Molto più semplicemente, e verosimilmente, nonostante il successo del film, i produttori hanno pensato non fosse particolarmente remunerativa la produzione di un seguito.
In realtà, **City Hunter** non si discosta molto dalle centinaia di produzioni d'azione hongkonghesi a medio budget, è diretto da uno specialista, Wong Jing (regista che con disinvoltura passa dai film d'azione alle commedie, ai film erotici) ed è interpretato da un attore di forte richiamo. Non lesina sequenze d'azione, ludiche e iperviolente, condite dall'ormai classica comicità macchiettistica di Jackie Chan. Del resto, il cinema di Hong Kong è in gran parte il prodotto di una macchina indifferente al talento individuale e ai singoli film. Gli attori recitano in quattro o cinque pellicole contemporaneamente, i registi dirigono dieci film all'anno e sostituiscono colleghi malati perché non vengano interrotte le riprese; i montatori ribaltano completamente il senso di un film durante la postproduzione, nuovi dialoghi vengono aggiunti dopo le riprese se la storia (spesso improvvisata) risulta incomprensibile.
Jackie Chan riassume in un aneddoto questa situazione. Durante le riprese di **City Hunter**, chiede a Wong Jing di apportare qualche cambiamento alla sceneggiatura. Wong acconsente senza battere ciglio. Poi Chan gli chiede di modificare alcune inquadrature. Wong glielo lascia fare senza problemi. Chan gli domanda se può dirigere lui alcune scene. Wong cede la sua sedia a Chan e va a prendersi un caffè. E', insomma, la condizione normale di un modo anormale di fare cinema, dove uno vale l'altro e tutti valgono niente. Non solo scompare l'idea di autore: viene a disintegrarsi l'idea stessa di regista, direttore della fotografia, sceneggiatore. Tutti fanno tutto. Una situazione che in Europa non è neppure concepibile. Ma a Hong Kong nessuno si preoccupa, è tutto normale.

Simone Bedetti
e Massimo Mazzoni

LA HOLLYWOOD D'ORIENTE
Il caleidoscopico cinema di Hong Kong è esplorato in questo nuovo volume della Editrice PuntoZero: dalle arti marziali di Bruce Lee all'iperviolenza metropolitana di John Woo, per 160 pagine intrise di sesso, terrore e kung fu. Un tesoro da scoprire in ogni libreria, firmato da Simone Bedetti e Massimo Mazzoni, al prezzo di 28.000 lire.

Dragon Ball © Bird Studio/Shueisha

Novanta minuti d'azione per un B-movie made in Hong Kong che racconta le peripezie del piccolo Goku. Un Dragon Ball davvero atipico, vietato addirittura ai minori di dodici anni, diretto da Joe Chan e interpretato da Ruby Tse, Don Wong, Paul Kam, Eddie Chan e Annie Lai. I personaggi ci sono davvero tutti, a cominciare dall'Eremita della Tartaruga, fino al pestifero Pilaf, che vuole sottrarre al nostro eroe le preziose sfere del drago. Il film è disponibile in inglese per la Eastern Heroes Video alla cifra di £ 13.99.

CITY HUNTER

Tutti coloro che si sono persi la prima parte di questo articolo con la trama delle prime cinquantun puntate di **City Hunter**, sappiano che la possono trovare sul numero 47 di **Kappa Magazine**.

52 - Hunter marito ideale: prima parte. Hunter viene accalappiato da Noemi, una ragazzina che vuole sposarlo. La quindicenne si rivela essere una delle fotomodelle più popolari della società Aja, che assume Hunter perché le faccia da guardia del corpo. Hunter scopre che la ragazza era alla disperata ricerca di un marito per potersi sganciare dal contratto che la lega all'Aja, e che le lettere minatorie sono opera del fratellino geloso. Ma qualcuno ha veramente tentato di ucciderla.

53 - Hunter marito ideale: seconda parte. A voler uccidere Naomi è un noto killer professionista al quale la ragazza scatta inavvertitamente una foto proprio mentre lascia il luogo del delitto. Hunter riesce a liberarsi del killer, ma non della piccola Noemi, che continua a volerlo sposare.

54 - Kreta è in pericolo: prima parte. Silver Fox sfida Hunter a un insolito duello: deve riuscire a evitare che uccida quella che Silver Fox crede essere la sua ragazza, Kreta.

55 - Kreta è in pericolo: seconda parte. Convinta che Hunter non voglia aiutarla e sicura del fatto che non la voglia più come sua assistente, Kreta chiede a Falcon man forte per sfidare direttamente Silver Fox e dimostrare a tutti il suo coraggio...

56 - La scrittrice di gialli. Hunter ha ricevuto l'incarico di fare da guardia del corpo a una scrittrice di gialli in vena di conoscere il mondo della criminalità. Hunter acconsente ad aiutarla nello smascherare una banda di criminali che sta per tendere un'imboscata al capo di un'organizzazione rivale.

57- La pittrice. La figlia di un famoso pittore deceduto ruba un quadro del padre da una galleria. Hunter viene a sapere che il quadro è falso e che per questo alcuni uomini stanno cercando la giovane. I malviventi decidono di rapire Kreta per proporre ad Hunter uno scambio.

58 - L'isola di cristallo. Dopo un viaggio tremendo, Hunter e Kreta raggiungono un'isola tropicale per aiutare Cristina, una giovane che vive da sola sull'isola con molti animali. La donna ha bisogno di loro per scacciare un gruppo di uomini avidi di denaro che vogliono impadronirsi dell'isola, che naturalmente è ricca di pietre preziose nel sottosuolo.

59 - L'agente investigativo. Per poter restare in città e fare la stilista di moda, la bella Michela deve dimostrare al padre di essere fidanzata e prossima alle nozze. Hunter si trova coinvolto in questa vicenda familiare, e i guai iniziano quando dice al padre di Michela di essere un agente investigativo della polizia: l'anziano signore lo vuole vedere in azione. Una rapina alla banca nazionale è l'occasione giusta, ma purtroppo Michela viene presa come ostaggio.

60 - Il limite di velocità. Hunter esce con Selene, e durante una gita in macchina la ragazza riconosce un sospetto e comincia a inseguirlo finché la sua auto non viene fermata da una poliziotta della stradale che vuole multarla per eccesso di velocità, permettendo così all'individuo sospetto di fuggire. Quando in un secondo tempo la poliziotta si rende conto di aver ostacolato il lavoro della collega, decide di rintracciare i criminali con l'aiuto di Hunter, che cerca in ogni modo di portarla a letto.

61 - La principessa Alma: prima parte. La principessa Alma vuole vivere una vacanza da persona normale e incarica Hunter di farle da guardia del corpo durante il soggiorno nel suo paese. Per tenere lontano Hunter, Salina e Alma si sono scambiate le parti e, all'insaputa della vera principessa, Salina e Kreta hanno fatto credere a Hunter che la finta Salina sia, in realtà, un uomo. Hunter fugge e la vera principessa, sapendo che lui la crede un uomo, scappa sconvolta.

62 - La principessa Alma: seconda parte. Kreta rivela ad Hunter che quella che lui crede sia Salina non è un uomo e che la principessa Alma sia stata rapita. Così Hunter, Kreta e la finta dama di compagnia della principessa partono per salvarla. Hunter cattura il ministro Mainardi, che voleva uccidere la principessa e salire al governo; come ricompensa chiede un appuntamento con Salina. La ragazza non gli rivela di essere la principessa Alma, ma riesce a realizzare il suo grande sogno: essere una ragazza normale almeno per un giorno.

63 - Stretta mortale. Hunter ha il compito di proteggere una campionessa di wrestling femminile, vittima di una serie di attentati. La ragazza è minacciata da un boss della mafia locale che vuole organizzare una serie di combattimenti truccati...

64 - Chi ha paura del dentista? Hunter va dal dentista e, trattandosi di una donna, se ne innamora all'istante. La dottoressa, però, è braccata da una banda di spie industriali perché ha estratto a uno di loro un dente contenente un microfilm, che è rimasto nello studio. Le spie rapiscono la dentista...

65 - Meglio i soldi o l'amore? Stefi, una giovane ragazza apparentemente insensibile all'amore, viene presa di mira da tre uomini che devono conquistarla. Infatti, colui che ci riuscirà diventerà presidente dell'associazione 'uomini di grande fascino'. Hunter, attratto ed eccitato dalla bella Stefi, la difende dai loro attacchi e alla fine riesce a sciogliere il suo cuore di ghiaccio, ricevendo l'offerta di diventare il futuro presidente dell'associazione.

66 - La vendetta di Caterina: prima parte. Falcon chiede ad Hunter di proteggere Caterina, una giovane straniera in gita turistica. Hunter accetta di buon grado, ma scopre che la ragazza

vuole uccidere Falcon per vendicare la morte del padre che; in realtà, è stato ucciso da Jack il Dandy, boss mafioso che l'ha rapita da piccola e addestrata a uccidere. Falcon decide così di eliminare il boss mafioso e poi lasciare che Caterina compia la sua vendetta.

67 - La vendetta di Caterina: seconda parte. Mentre Jack riesce a strappare Caterina a Kreta e ad Hunter, Falcon scopre dove il boss mafioso si nasconde e si reca sul posto ad aspettarlo. Falcon non pensa di vedere anche Caterina, e quando i tre si trovano a faccia a faccia, la ragazza non trova il coraggio di sparare.

68 - La figlia del rivoluzionario: prima parte. Dopo aver aiutato Selene a sventare un dirottamento aereo, Hunter si prende come compenso una ragazza straniera tra i passeggeri. La ragazza è la figlia del primo ministro della Repubblica di Pamera, leader di un movimento rivoluzionario che vuole abbattere la dittatura militare del generale Gimechil. L'unica arma rimasta al generale è cercare di rapire la figlia del rivoluzionario ...

69 - La figlia del rivoluzionario: seconda parte. Il generale Gimechil non si dà per vinto e manda le sue truppe a catturare Lisa. L'azione fallisce, ma gli uomini del generale riescono a catturare Selene, che verrà trattenuta come ostaggio per avere in cambio Lisa.

70 - Il brindisi. Kreta accetta di fare da guardia del corpo a un arzillo vecchietto. L'anziano Rino Cucchi ha promesso alla moglie, ormai morta, di brindare davanti alla sua fotografia il giorno delle loro nozze d'oro con una bottiglia di un pregiato e rarissimo vino francese. Purtroppo, un collezionista è pronto a tutto pur di mettere le mani su quella bottiglia. Kreta riesce a sconfiggerelo, aiutata da Hunter.

71 - L'amnesia. Kreta perde la memoria cadendo dalle scale. La ragazza non ricorda niente e si dimostra essere molto più intelligente e disponibile del solito, soprattutto con Hunter, che approfitta dell'incidente per cercarsi un'assistente. In realtà, Hunter è molto preoccupato per l'amica, tanto che si dichiara a lei. Quando Kreta riacquista la memoria, crede di aver sognato la dichiarazione di Hunter, e questi si guarderà bene dal rivelare la verità.

72 - La promessa. Selene affida ad Hunter l'incarico di allenare una poliziotta al tiro con la pistola in modo che possa accedere alle selezioni per le olimpiadi. L'agente non riesce a colpire il bersaglio perché è tormentata da un incidente avvenuto anni addietro. La ragazza ha colpito per sbaglio un rapinatore al volto ferendolo di striscio, e da allora le è rimasta la paura di uccidere qualcuno involontariamente. Hunter l'aiuterà a superare il blocco psicologico.

73 - Missione Hunter! Prima parte. Hunter viene braccato da una reporter della televisione che vuole realizzare uno special su di lui. Hunter ha però il timore di non poter più lavorare in incognito, e arriva persino a farsi passare per un travestito fratello gemello di Hunter.

74 - Missione Hunter! Seconda parte. La giornalista Gaia viene rapita e Hunter è costretto a intervenire. I rapitori vengono sconfitti e l'investigatore mostra il suo vero volto a Gaia, che non rivela niente al pubblico e finge con Hunter di avere un'amnesia. In realtà, lui ha capito che la ragazza ha scoperto tutto e accetta di uscire con lei per farle passare una notte di follie con il suo idolo.

75 - Ninja alla riscossa. Hunter viene sfidato a duello da una giovane donna che comanda un gruppo di combattenti ninja e che vuole ucciderlo per poter regnare, indisturbata, su tutta la città. Hunter, però, riesce a sconfiggerla e ad annientare i tre uomini che l'accompagnano. Presa da un raptus, la donna decide di sposare Hunter e di avere da lui un figlio che un giorno possa far continuare la stirpe dei combattenti ninja.

76 - Un testimone da proteggere: prima parte. Hunter si ritrova a dover fare la guardia del corpo a Enrico Moraci, un affascinante attore che, essendo l'importante testimone di un processo, ha bisogno di protezione. Hunter accetta l'incarico solo perché gli è stato promesso che, a conclusione del processo, la bellissima sorella di Enrico, Katia, uscirà con lui. Ma Enrico e Katia si assomigliano come due gocce d'acqua: saranno veramente gemelli o il bell'Enrico nasconde qualcosa?

77 - Un testimone da proteggere: seconda parte. Hunter ha scoperto che Enrico è in realtà Katia, una splendida ragazza, e occuparsi di lei ora diventa più interessante. Ma Kreta viene rapita da un killer e l'abile investigatore deve partire alla ricerca della fedele compagna...

78 - Non toccate la memoria di Jeff: prima parte. La polizia e l'interpol hanno aperto un'inchiesta sul possibile coinvolgimento di Jeff nel narcotraffico. Hunter e Kreta, increduli, decidono di indagare sul caso. Riaffiora il nome Red Pegasas, un'organizzazione criminale legata al traffico di droga, responsabile della morte di Jeff. La Red Pegasas é alla ricerca di qualcosa che Jeff avrebbe lasciato a Kreta prima di morire...

79 - Non toccate la memoria di Jeff: seconda parte. L'agente Nelson, d'accordo con la Red Pegasas, vuole impossessarsi delle informazioni relative al narcotraffico in Asia. Il defunto compagno di Hunter, prima di morire,

aveva nascosto il dischetto con i preziosi dati all'orfanotrofio La casa del sole.

80 - Cuore ingenuo. Maiko dev'essere operata, ma non vuole saperne almeno finché non rivedrà il gentile signore che un giorno di pioggia le ha regalato ombrello e impermeabile. Il compito di Hunter è di ritrovare l'uomo di Maiko; dopo mille peripezie, finalmente ci riescono, ma l'individuo è implicato con una banda di criminali.

81 - La vendetta di Selene. Una serie di sanguinosi attentati seminano il panico in città. Selene usa il suo fascino per avvicinare il capo della famigerata banda, e chiede aiuto ad Hunter per catturare i malviventi.

82 - Un vecchio compagno: prima parte. La principessa Angela chiede ad Hunter di proteggerla da alcuni terroristi. Hunter viene aiutato da Kreta e da Robert Arrison, suo vecchio compagno con il quale è sempre in competizione. Hunter scopre

che gli attentati subiti dalla principessa sono stati tutti organizzati dal generale Martinelli.

83 - Un vecchio compagno: seconda parte. Prima che la villa in cui si tiene una conferenza di pace salti in aria, Hunter salva la principessa Angela e i terroristi, ma non riesce più a trovare Robert. Credendolo morto, Hunter uccide i sicari mandati dal generale Martinelli e lo stesso generale proprio mentre Robert cerca di uccidere la principessa, che si salva grazie a un giubbotto antiproiettile. Hunter scopre così che Robert è un altro dei sicari assoldati dal generale. I due si sfidano a duello ed Hunter ne esce vincitore.

84 - Un contratto d'amore: parte prima. Helen chiede ad Hunter di trovare Sonia, la sua futura cognata, una ragazzina scappata di casa con una banda di teppisti. Hunter la ritrova e cerca di riportarla a casa. A manovrare la banda dei pirati c'è Michael, un mafioso che cerca di recuperare un cliché realizzato dal fratello della ragazza.

85 - Un contratto d'amore: parte seconda. Hunter riporta a casa Sonia e fa diventare amiche le due cognate. Purtroppo, la pace in famiglia viene rotta da Edward che rapisce prima Helen e poi la piccola Sonia per recuperare lo stampo.

86 - Lezioni di autodifesa. Una ricca ereditiera incarica Hunter di darle alcune lezioni di autodifesa perché é in partenza per un viaggio e non vuole correre rischi. In realtà, Hunter scopre che la ragazza vuole cercare di liberare suo padre rapito dallo zio, suo socio in affari. Dopo un faticoso addestramento, Emi parte all'attacco e riesce a liberare il padre. Commosso dal gesto di Emi, lo zio si rende conto di aver sbagliato e torna a casa assieme al fratello e alla nipote.

87 - Buon gusto, Hunter. Hunter ha preso sotto la sua protezione la piccola Sara, che pero' non riesce a fare gli spaghetti buoni come la madre. Sarà Tarcisio a insegnarle la ricetta, e in questo modo si sdebiterà con la madre di Sara che un tempo lo aveva salvato dalle grinfie della polizia.

88 - Il più bel regalo di Natale: prima parte. Il direttore dell'orfanotrofio La casa fiorita deve sgomberare l'istituto perché il proprietario del terreno su cui sorge la

costruzione vuole costruire un altro edificio. Kreta decide di aiutare i bambini orfani e, sospettando qualcosa di losco, decide di andare a rubare l'atto di proprietà della terra. Ma la ragazza ha rubato qualcosa di molto più importante, visto che gli uomini del ricco magnate arrivano a rapire una bambina.

89 - Il più bel regalo di Natale: seconda parte. Kreta ha rubato per sbaglio anche un libro contabile in cui sono presenti le prove per incriminare il ricco magnante di estorsione ed evasione fiscale. Il boss restituirà la bambina in cambio del diario. Ma al momento dello scambio intervengono Hunter e Selene.

90 - Una richiesta di matrimonio: prima parte. Falcon ha fatto una scommessa con la bella Miki: se la ragazza riuscirà a colpire Hunter con delle pallottole piene di vernice, Falcon la sposerà, altrimenti dovrà sparire per sempre. Hunter accetta di diventare il bersaglio della ragazza, vista la sua bellezza, a patto che se Miki non dovesse riuscire a sconfiggerlo, lo ripaghi in natura.

91 - Una richiesta di matrimonio: seconda parte. Dopo aver esaurito tutti i proiettili, Miki viene aiutata da Kreta a incastrare Hunter. Quest'ultimo, però, scopre il loro piano e si reca da Falcon pedinato dalle due ragazze. Hunter, allora, stuzzica Falcon e i due si sfidano a duello. Fortunatamente le pistole sono cariche di proiettili con la vernice e, alla fine, Falcon e Miki riescono a spiegarsi e a trovare un accordo, mentre Hunter deve subire l'ira di Kreta.

92 - La bambina che legge nel pensiero: prima parte. Un' affascinante bambinaia chiede aiuto ad Hunter per proteggere la piccola Sara. La bimba è l'unica erede di un immenso patrimonio e ha scoperto di essere minacciata di morte dai suoi parenti a causa del potere che le permette di leggere nel pensiero. La piccola si affeziona subito ad Hunter, che la difende dall'attacco di due killer.

93 - La bambina che legge nel pensiero: seconda parte. Hunter, Kreta e Falcon aiutano Sara e la bambinaia a incastrare l'omicida del padre di Sara, che si scoprirà essere lo zio.

94 - Mai rubare la fidanzata di un altro! Prima parte. Carmen non vuole sposare Tonino, l'uomo prescelto dalla sua famiglia. Così chiede ad Hunter di fingere di essere il suo fidanzato e di vincere la sfida con Tonino. Quest'ultimo, però, annienta Hunter facendogli credere di essere più in gamba di lui con le donne e lo ipnotizza, togliendogli qualsiasi interesse per le donne.

95 - Mai rubare la fidanzata di un altro! Seconda parte. Carmen aiuta Hunter nella grande sfida contro Tonino. Ma questi usa, ancora una volta, l'ipnosi.

96 - La giovane vedova: prima parte. Hunter va al cimitero sulla tomba dell'amico Jeff e incontra la giovane vedova di un pezzo grosso della mafia. La ragazza viene aggredita dagli scagnozzi di una banda rivale. Hunter accetta l'incarico di proteggere la ragazza.

97 - La giovane vedova: seconda parte. Per convincere Adele, la giovane vedova di un boss mafios, a cedere un parco a cui lei tiene molto, Ottone e i suoi scagnozzi danno fuoco alla proprietà. Per vendicare la ragazza, Hunter fa arrestare i criminali e aiuta Adele a superare il ricordo ossessivo del defunto marito.

98 - La piccola amica di Hunter: prima parte. Hunter si reca spesso a trovare Betty, una ragazzina rimasta paralizzata in seguito a un incidente. Ma un giorno Betty viene attaccata da un uomo che tenta di ucciderla. Nell'attesa di scoprirne la ragione, Hunter trasferisce la piccola a casa sua.

99 - La piccola amica di Hunter: seconda parte. Hunter scopre che l'aggressore di Betty è un poliziotto, responsabi-

le dell'omicidio in cui era stata ferita la ragazza. L'uomo vuole impossessarsi del proiettile rimasto conficcato nella spina dorsale di Betty, perché è l'unica prova che può incriminarlo. Ma Hunter, con l'aiuto di Selene, riesce a catturare il criminale e a far sì che l'intervento chirurgico alla ragazzina si svolga senza intoppi.

100 - L'attacco dell'armata nera: prima parte. Hunter incontra una misteriosa ragazza che si stabilisce a casa sua, mandando Kreta su tutte le furie. La ragazza, figlia del ministro della difesa, sembra essere nel mirino di un gruppo terroristico internazionale.

101 - L'attacco dell' armata nera: seconda parte. Sara, il misterioso capo dell'armata nera è in realtà Kreta. La donna, sotto l'effetto dell'ipnosi, minaccia di far saltare in aria l'intera città. Selene scopre il rifugio del vero capo della banda che invia gli ordini a Kreta, e Hunter riesce a salvare la ragazza e a disinnescare la bomba prima della catastrofe.

102 - Predizioni e ricordi. Reika, travestita da negromante, convince Kreta ad abbandonare Hunter. Kreta ricorda tutte le volte che Hunter l'ha aiutata, mentre Hunter racconta a Miki tutte le prodezze di Falcon. Lo scopo di questa messinscena è semplice: Reika e Selene vogliono vedere quanto Hunter sia attaccato alla giovane assistente.

103 - Vent'anni dopo: prima parte. Sabrina si presenta da Selene intenzionata a ritrovare Kreta, la sorella che non vede da quando aveva due anni. Interrogata da Hunter, la ragazza spiega tutta la situazione e promette di vivere assieme a lui e a Kreta per una settimana senza rivelare la sua identità, fingendo di essere minacciata da un maniaco. In realtà c'è veramente qualcuno che vuole ucciderla.

104 - Vent'anni dopo: seconda parte. Kreta e Sabrina vengono rapite per conto di alcune aziende che considerano Sabrina un personaggio scomodo. Hunter riesce a liberarle e, una volta tornati tutti a casa, Sabrina decide di non rivelare la sua vera identità a Kreta e di partire per New York. Ma Kreta avrà capito tutto ?

105 - La nipote ritrovata: prima parte. Un anziano signore chiede a Hunter di proteggere la sua nipotina diciassettenne da un'orda di ammiratori che non le danno pace. La ragazzina, orfana dei genitori, vive sola col nonno, e Hunter non riesce a spiegarsi il motivo di tanti pretendenti. La verità è che la ragazzina è l'erede universale di un immenso patrimonio...

106 - La nipote ritrovata: seconda parte. Laura viene rapita dai suoi avidi ammiratori che sperano così di estorcere danaro dalla ricca nonna. Ma Hunter riesce a liberare la ragazza, che scopre così la verità sul suo passato.

107 - La ballerina della porta accanto: prima parte. Deciso ad aiutare la nuova vicina di casa perseguitata da uno sconosciuto, Hunter cerca di entrare nella compagnia di ballo dove lavora la giovane Magda. La sua audizione è un vero disastro e, oltretutto, spaventa le ballerine, facendole scappare e distruggendo il palco.

108 - La ballerina della porta accanto: seconda parte. Hunter scopre che sono due gli uomini che seguono Magda: vogliono la bambolina che la ragazza ha trovato in casa e che porta sempre con sé come portafortuna. Infatti il pupazzo contiene un prezioso diamante che i due hanno rubato.

109 - Un reuccio un po' troppo viziato: prima parte. Nario ha solo otto anni, ma è già stato incoronato re dal suo popolo. Purtroppo, però, la sua vita è in pericolo: uno zio malvagio vuole liberarsi di lui per assumere il potere. Ambrogio, il fedele maggiordomo del piccolo re, si rivolge ad Hunter per avere protezione.

110 - Un reuccio un po' troppo viziato: seconda parte. Per sottrarre Nario ai suoi assassini, Hunter decide di portarlo con sé in una capanna tra le montagne, dove lo educa ad affrontare la vita. Dopo tre settimane di scuola di sopravvivenza, sarà proprio il ragazzino ad aiutare Hunter nella sua nuova missione.

111 - Una curiosa allergia... Naomi deve essere incoronata mago dell'anno, ma qualcuno cerca di dissuaderla dal partecipare alla cerimonia inviandole lettere minatorie. La ragazza è affetta da un'insolita malattia che la rende 'allergica' agli uomini, per cui Hunter è costretto a travestirsi da donna e fingersi la sorella di Kreta.

Mantieni la suspance: non leggere il finale della prima serie di City Hunter. L'appuntamento continua su Starlight!

112 - L'assistente americana: prima parte. Hunter riceve la visita di una splendida modella di nome Mary, che ha lavorato con lui quando era in America. L'arrivo di Mary fa aumentare la gelosia di Kreta, soprattutto perché la modella conosce il passato di Hunter, di cui Kreta è completamente all'oscuro. Le rivelazioni di Mary sconvolgono Kreta, e soltanto le parole di Falcon riusciranno a rincuorarla.

113 - L'assistente americana: seconda parte. Hunter scopre che Mary è venuta a trovarlo apposta per ucciderlo, costretta dai rapitori del fidanzato Eric. Il ragazzo si offre di aiutare la ragazza assieme a Falcon, che ha scoperto chi è il capo della banda dei rapitori. Ma Mary, pentita di aver tentato di uccidere Hunter, rifiuta l'aiuto dei due per non mettere a repentaglio anche la loro vita. La donna scappa di casa, decisa a sistemare la faccenda da sola.

114 - L'assistente americana: terza parte. Kreta non permette a Mary di affrontare la banda dei rapinatori senza un'alleata. Insieme, le due donne scatenano una furibonda sparatoria e l'arrivo di Hunter e Falcon completa la festa. Eric viene liberato e la polizia cattura il capo della banda. Kreta, Hunter ed Eric convincono Mary a non andarsene da sola, ma di partire assieme ad Eric. E così, dopo mille peripezie, Hunter e Kreta tornano alla loro indagini di routine.

NBC

BABIL JUNIOR
Dal disegnatore di "Lady Oscar" e de "I Cavalieri dello Zodiaco" una storia COMPLETA in soli 2 video !
BABIL JUNIOR
BABIL JUNIOR: la Leggenda
video 1: atto I e II
60 min. - L. 39.900
BABIL JUNIOR: la Leggenda
video 2: atto III e IV
60 min. - L. 39.900
SU VIDEOCASSETTE
DYNAMIC
ITALIA
LA LEGGENDA
Production - Sohbi Pla

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO CINQUANTADUE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO CINQUANTADUE

F - "F"
da Assembler 0X vol. 3 - 1995
E' duro essere un leader - "Leader wa Tsurai Yo"
da Aa! Megamisama vol. 9 - 1993
Distruggete Sayuri! - "Sayuri-chan Hakai Meirei"
da Calm Breaker vol. 1 - 1995
Il ritorno di Takami - "Takami Returns!!"
da Who is Fo!? vol. 1 - 1995
COPERTINA: La simpatica Sayuri e il Mister Ball nr. 1 da Calm Breaker

BOX: Il mitico Lupin III

CON I DATI ALLA MANO

Questo mese, la frase in calce all'editoriale non serve a commentare il nostro consueto intervento d'apertura, ma come punto di partenza per una riflessione che interesserà i fan più sensibili alle evoluzioni del mercato. Attivo perdigiorno, ma al contempo saggio pazzo - come scrisse Cocteau -, Orson Welles è stato uno straordinario provocatore. Quando nell'ottobre del 1938 dichiarò in una trasmissione radio che il New Jersey era stato attaccato dai marziani, in molti ne avranno sentito parlare, la popolazione americana fu colta da episodi di vero panico (ma nessuno gli credette quando annunciò l'attacco di Pearl Harbor). Ciò che disse a proposito del rapporto tra regista e film, apparentemente cinico e irrispettoso, può essere oggi rapportato al mondo dell'editoria a fumetti del nostro paese. Crediamo sia possibile confezionare una rivista di successo, ma senza anima. Negli ultimi mesi, analizzare i dati di vendita è per noi un vero inferno: i manga sono diventati molto più popolari dei supereroi e i trionfi editoriali non si limitano oggi ai soli **Dragon Ball** e **Sailor Moon**, eppure le vendite dei nostri albi non sono direttamente proporzionali al vostro personale indice di gradimento. Prendiamo come esempio la nostra rivista ammiraglia: la 'trasformazione' operata lo scorso gennaio è piaciuta parecchio, almeno a giudicare dalle vostre lettere, e il referendum mensile ha premiato fumetti e articoli con voti ben oltre la sufficienza. Abbiamo fatto tesoro dei vostri consigli eliminando rubriche non gradite e concludendo i manga meno popolari, ma i numeri di maggior successo (quelli che hanno fatto tirare il fiato al nostro editore, per intenderci) sono quelli con **Fatal Fury**, **SD Gundam** e il super dossier di **Sailor Moon**. Speriamo di aver risalito la china con gli ultimi tre numeri (soprattutto con il 50), ma non nascondiamo che le vendite medie della testata sono scese rispetto all'ultimo semestre. Potremmo rendere **Kappa** assolutamente commerciale, ma non abbiamo interesse a farlo poiché crediamo che il mensile che avete tra le mani debba rimanere fedele allo spirito dei manga fan. Perché siamo noi per primi accaniti manga fan, proprio come voi. Il problema delle vendite interessa purtroppo anche i nostri monografici. Quando un tempo consigliavamo ai nostri lettori di resistere qualche mese per entrare nello spirito di un manga (i primi episodi di **Orange Road** non erano graficamente all'altezza di Matsumoto, e nessuno era disposto a scommettere su **Video Girl Ai**...) venivamo ascoltati: oggi, complice la crisi economica e il sovraffollamento delle edicole, nessuno è disposto a credere nei Kappa boys. **Starlight** è un mensile evidentemente difficile da orchestrare: l'insuccesso di **Rough** si è ripercosso anche su **City Hunter**, finalmente bello da impazzire, e non abbiamo più la forza per imporre la nostra linea editoriale alla Star Comics. Dove sono finiti tutti quei fan che dal lontano 1990 (Era Granata) insistevano per leggere la serie culto di Tsukasa Hojo? Potremo fidarci in futuro delle vostre richieste o dovremo continuare a investire solo su Akira Toriyama, Masakazu Katsura, Rumiko Takahashi e Tetsuo Hara? Se la risposta è quella che speriamo, andate in edicola a comprare il numero 49 di **Starlight**: ci farete uno straordinario regalo che sapremo ricompensare al più presto.

Kappa boys

«Un regista può fare un buon film senza essere interessato al montaggio, alla macchina da presa, e addirittura senza nutrire un interesse reale per gli attori.»

Orson Welles

K52-A

Cari faraonici, chiromantici, stratosferici, iperbolici, metafisici, filosofici, elettrolitici, idraulici, meccanici, chimici, ICI... Kappa boys, ciao! Siamo, o dovremmo essere, due esseri umani, in quanto appartenenti alla specie animale e abitanti del pianeta Terra, vostri insostituibili, inossidabili, ineguagliabili, indistruttibili, inattaccabili (garanzia dieci anni) fan e, come tali, siamo, o dovremmo essere (vedi sopra), amanti dei manga. E ora, improvvisandoci narratori, vi racconteremo **Le bizzarre avventure di Max e Beppe**: era un **mitico** giorno di marzo quando a noi **young** gun (giovani pistola), ascoltando musica **techno** per dare un po' di **action** alla nostra giornata, giunse la notizia di una fiera del fumetto a **Neverland**, piccolo sobborgo di Milano a soli 70 km. dal centro. Precipitatici come un masso da una rupe, facendoci anche molto male (ma anche questo rientra nella cultura nipponica), vi arrivammo in un batti-baleno (e lavoro meno), ma ci accorgemmo che era notte fonda e Max, felice dell'accaduto, iniziò a imprecare: «**Oh, mia dea!**». Le uniche persone che incontrammo quella notte furono un bambino su una nuvola dorata che cercava le famose 'palle del drago' e cinque ragazze vestite alla marinaretta alla ricerca del cristallo del cuore Finalmente arrivò la mattina e noi, strano a dirsi, entrammo per primi, anche se ben presto si riempì di persone che raccontavano le solite **storie di kappa**. A un tratto una luce ci abbagliò: era lui, il megaplayboy **Massimiliano De Giovanni**, che aveva appena abbordato l'ultima delle video-girl, **Barbara Rossi**. Il nostro spirito sadomasochistico ci spinse a effettuare una spedizione punitiva nei confronti di quell'ammasso di muscoli che si configurava nel megaplayboy (anche se sembrava uscito da un fumetto di Tetsuo Hara piuttosto che da uno di Masakazu Katsura) e prendemmo tante di quelle roncolate sulle gengive (divertendoci molto). Decidemmo, allora, di attuare il piano B: diventare amici! In memoria di questo lieto giorno, abbiamo deciso di spedirvi una foto scattata dal satellite **Starlight** in nostro ricordo. Ritornammo così a casa con la coda di Goku tra le gambe, e quella sera in cielo nasceva una nuova stella: **Kappa Magazine** (Ed. **Star** Comics). Ma questo è l'inizio di una nuova bizzarra avventura e preferiamo interrompere qui il racconto per passare alle domande stupide, ossia **Il Quizzone**

1) In Italia è reperibile materiale su **Gigi la trottola**? In caso contrario, sarà possibile vedere questo esilarante manga su una pubblicazione Star Comics?

2) Ma è vero che Massimiliano De Giovanni ha tatuata sulla natica sinistra la scritta "mi piacciono molto i manga" in rigoroso giapponese?

3) A chi si è ispirato Katsura per disegnare le protagoniste dei suoi fumetti? Forse a Barbara Rossi?

4) E' vero che quando rispondete alle nostre lettere siete sotto l'effetto di allucinogeni?

5) Come disse un certo Lemon Sawaguchi: «Ve le cambiate tutti i giorni le mutandine?»

Attendendo la vostra risposta a questa bizzarra lettera, vi auguriamo buone vacanze e di non avere incubi notturni... e diurni. **Massimo Della Pietra** e **Giuseppe Curcio**, Segrate (MI)

P.S. Per concludere in maniera più seria questa lettera, citeremo una frase del mitico Gigi: «Oh, che vita sopraffina quando c'è in giro qualche bianca mutandina»

P.P.S. Non siamo da sempre così, ma lo siamo diventati dopo aver incontrato Massimiliano e Barbara alla fiera di Milano: la colpa è vostra!!

Nessuna sostanza stupefacente, ma tanta Nutella (nella quale, recentemente, hanno scoperto comunque la presenza di varie droghe) per essere sempre allegri e pimpanti. Le vostre bizzarre avventure sono davvero emozionanti, e si trasformerebbero certamente in un grande successo nelle mani di Tsukasa Hojo (dal quale preferirei essere caratterizzato). Ma come, non siete felici di essere stati contagiati dal morbo K? La foto che ci avete spedito è già stata inserita nel nostro album di famiglia, ma abbiamo preferito evitarne la pubblicazione per non

immortalarci su queste pagine per il terzo mese consecutivo. Mi sono già prenotato al pulsante per rispondere al Quizzone **(nella speranza di non essere ammonito...) e inizierò proprio con il vostro adorato** Gigi la trottola: **per il momento non abbiamo programmi in merito al simpatico nanerottolo sempre a caccia di mutandine bianche, ma Andrea Baricordi è un superfan del manga e dopo i nostri recenti impegni** (Dr. Slump & Arale, Game Over, Ushio e Tora, Lamù, Ken il guerriero, Zetman, Shadow Lady **e** Rumic World...), **potrebbe essere preso in esame per una pubblicazione integrale. Lascio alle lettrici all'ascolto il piacere di scoprire se le voci sul mio presunto tatuaggio corrispondono a verità (gli appuntamenti possono essere fissati tramite lettera...), ma posso dire con una certa sicurezza che una foto di Barbara deve essere circolata nella redazione di "Shonen Jump" (dovresti vederla ora che è bionda...). Per quanto riguarda le mutandine, non posso parlare a nome degli altri Kappa, ma personalmente non le porto (preferisco i boxer...).**

K52-B

Venerabili Kappa boys, nonostante la mia cronica pigrizia, è addirittura la seconda volta che vi scrivo, con la scusa di spedire il referendum di **Kappa**. Volevo inoltre farvi i complimenti per **Mondo Naif** che mi ha colpito profondamente, a differenza di **Oltre la porta** che mi aveva lasciato un po' freddino E' molto coinvolgente ed è riuscito a smuovermi come pochi altri fumetti di recente, tra cui l'ultimo numero di "Hammer" - sigh - e "Il Corvo Presenta", che ordino di leggere a Massimiliano (sulla posta di **Mitico** afferma infatti di leggere ormai pochi fumetti). Già che sono in vena di consigli, nella mia infinita magnanimità vi segnalo la serie TV **Gargoyles**, che crea un'atmosfera cupa, gotica, come mai ho visto in un cartoon. Un altro valido prodotto che sto riscoprendo di recente è "Green Arrow", ma probabilmente il merito è tutto del lettering (non è un caso di omonimia, vero Barbara?)... Veniamo ora alla famigerata sezione critiche, consigli, domande (non pensavate mica di scamparla?). Trovo interessante parlare delle nuove serie TV, ma trovo noiosa la descrizione episodio per episodio: che palle, nonostante l'impegno, non ce l'ho proprio fatta a leggere tutte le tramette! E poi, così si rovina la sorpresa! E ora parliamo dei fumetti. Passi per **Oh, mia dea** e **Compiler**, che sono autoconclusivi, ma leggere **Gun Smith Cats** a venti pagine al mese è una tortura! Nota poco importante: se i prezzi non sono elevati, non si potrebbe fare qualcosa perché il disegno sulla costina sia allineato? **Squadra speciale Ghost** mi manca: a proposito di Shirow, su un vecchio catalogo ho trovato "Comic Gaia by M. Shirow". Di cosa si tratta? [...] E' vero che pubblicando **Rough** siete in perdita o solo in pareggio? Se così fosse, voi e il vostro editore vi siete guadagnati un posto in Paradiso! Passiamo agli shojo: personalmente non ho comprato **Caro fratello** e **Georgie**, ma sarei disposto a provare a leggere materiale più recente e dal design più accattivante (in fondo **Video Girl Ai** era una soap-opera). Nonostante queste critiche, godete di tutta la mia stima: la Star Comics e la General Press sono le uniche case editrici che hanno dimostrato di aver rispetto per i propri lettori, rispondendo alle loro critiche con un tono anche duro, ma mai mieloso e ruffiano. L'unico appunto in proposito è l'annuncio prematuro di "Jam" che avrebbe dovuto prendere il posto di "Starmagazine": non è che potreste riprovare? **Claudio Dallorto**, Bra (CN)

P.S. Mi aggiornate sui vostri gusti in fatto di fumetti 'non jappo'?

P.P.S. Dopo **Cyber Blue** programmerete su **Techno** altre miniserie?

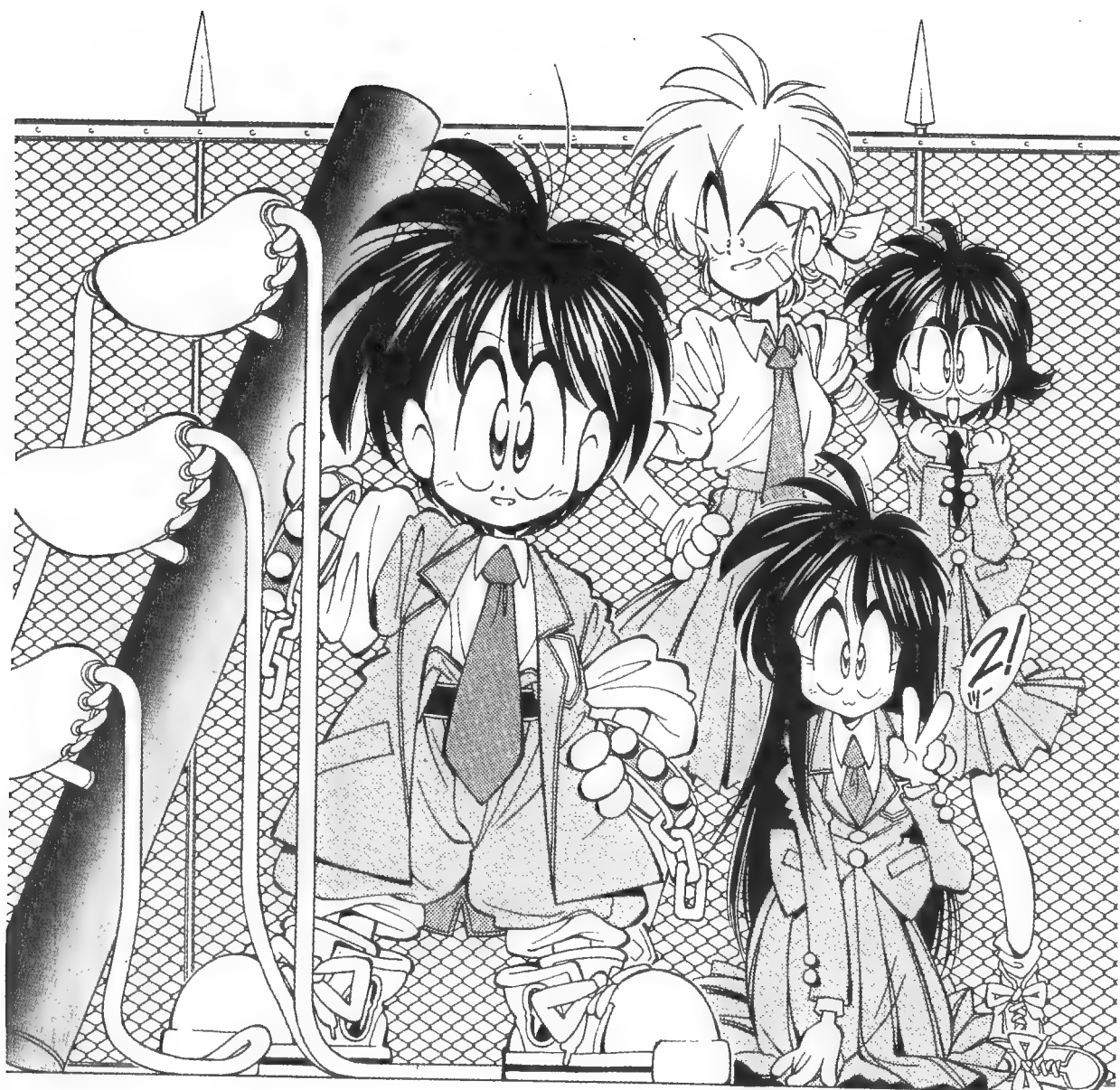
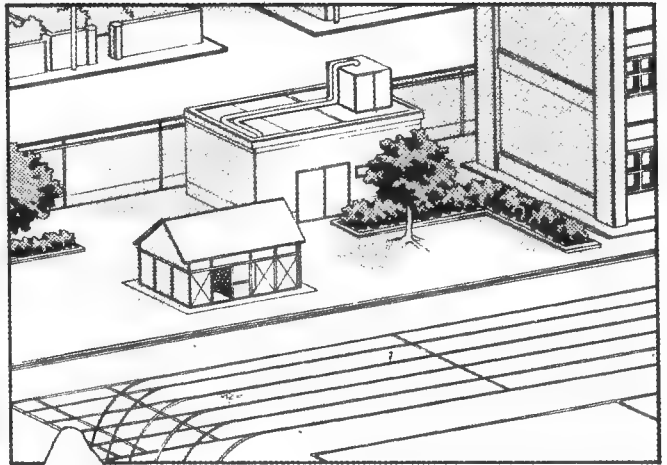
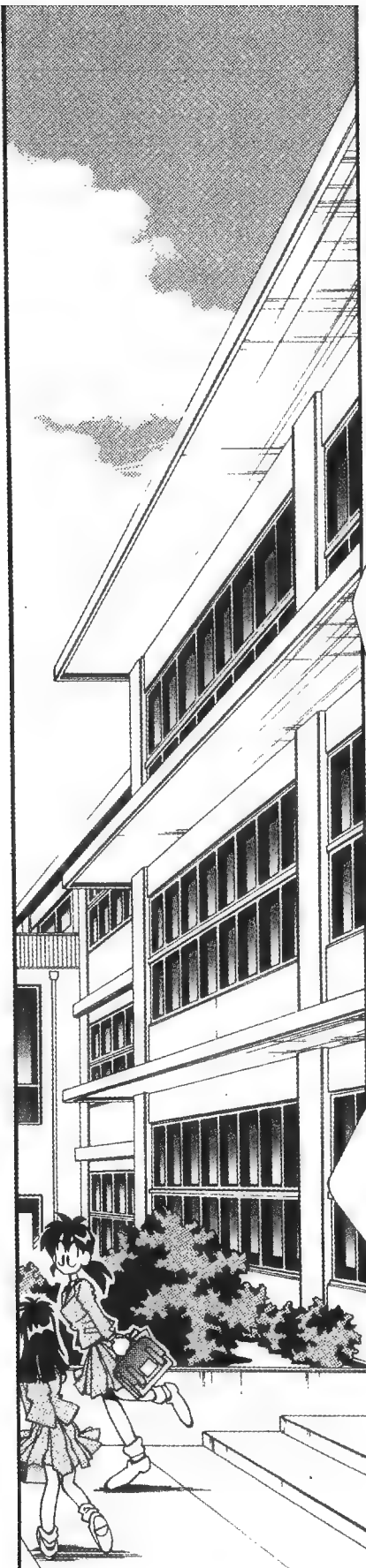
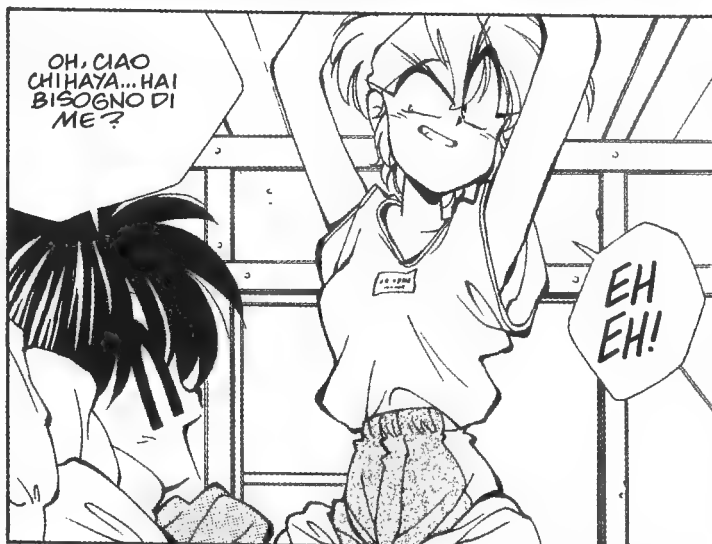
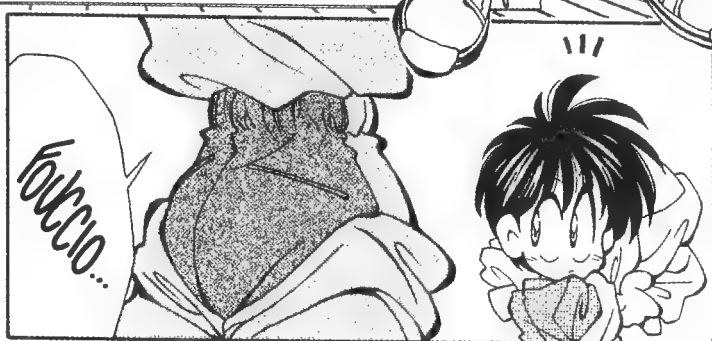
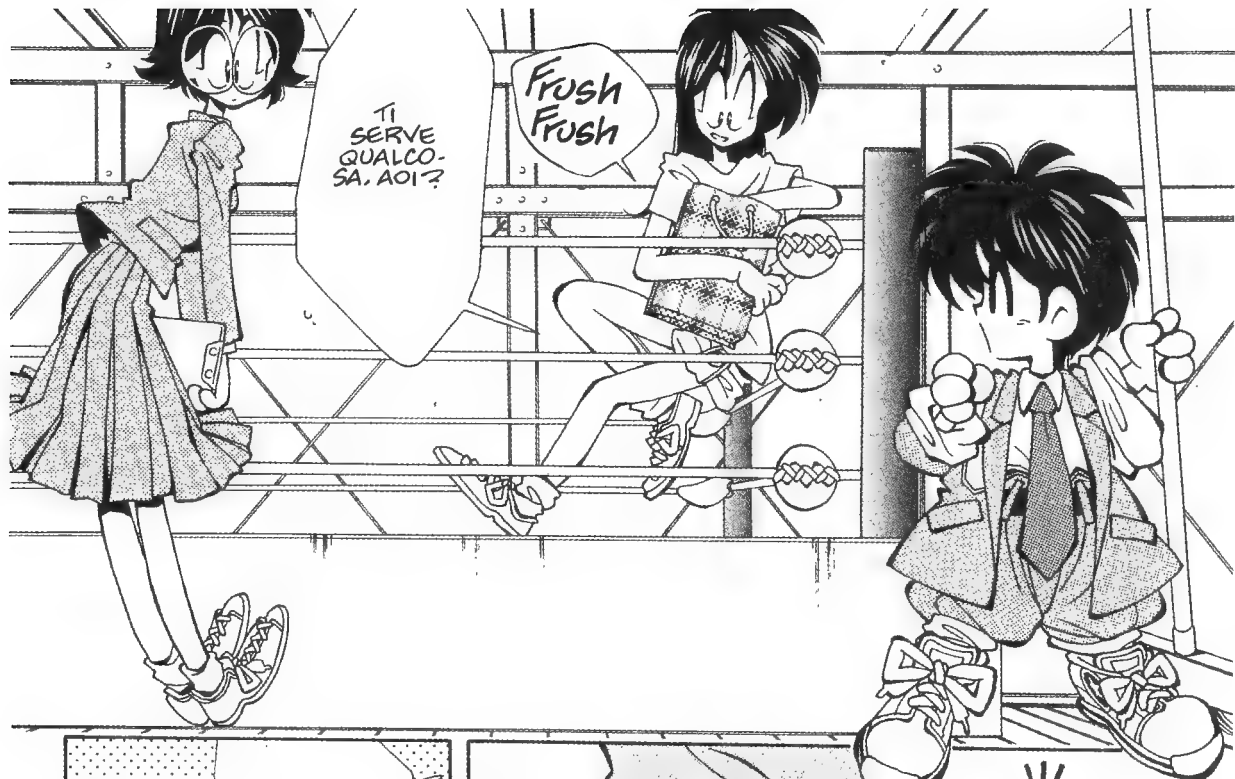
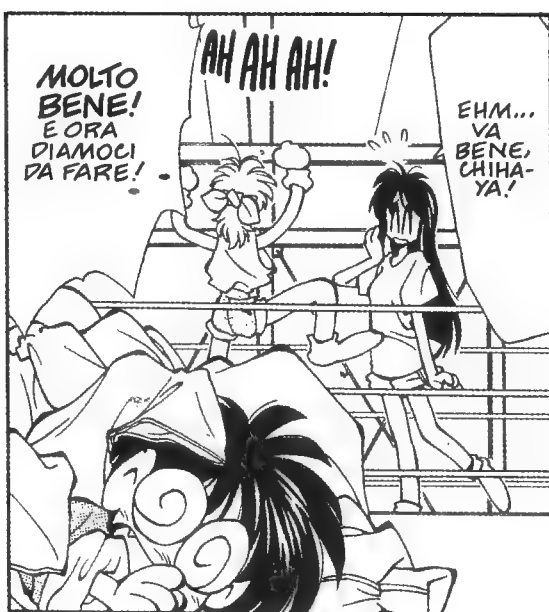
Ti ringrazio per i complimenti a Mondo Naif **e ti anticipo che a novembre le neonate** Kappa Edizioni **produrranno il fumetto che ha consacrato Davide Toffolo e Giovanni Mattioli nel firmamento del fumetto italiano: sto parlando di** Piera degli spiriti **(in anteprima alla fiera di Lucca), che i lettori di "Dinamite" dovrebbero ben conoscere. Non c'è bisogno che tu mi raccomandi le produzioni della General Press perché sono amico di Pasquale Ruggiero e Francesco Cinquemani, ho appena firmato un pezzo per un loro speciale, e sono convinto che lavorino davvero con il cuore. Passando agli amici della Play Press, invece, devo dirti che abbiamo mosso i primi passi nel panorama fumettistico nostrano lavorando proprio per il simpatico Mario Ferri: correva il 1989 quando, attraverso Granata Press, Barbara Rossi diventava la letterista di punta della casa editrice di Viterbo, mentre io e Andrea Baricordi ci improvvisavamo letteristi e traduttori. Non si tratta di omonimia, quindi... Ma torniamo al presente: abbiamo raccolto diverse critiche sugli** Speciali TV Color **e abbiamo pensato di lasciarli per un po' nel limbo, anche se la rubrica rimarrà nella sua formula tradizionale. Sono d'accordo: su una rivista è più facile seguire episodi autoconclusivi.** Gun Smith Cats **lascia queste pagine per approdare in futuro su** Storie di Kappa, **e la nostra rivista si trasforma finalmente nel mensile delle commedie grazie a** Calm Breaker **e** Changing Fo. **Se uscisse al cinema il film di** Squadra speciale Ghost, **potremmo giustificare al nostro editore l'uscita del volume-ristampa; in caso contrario potrebbe precedere (quando Shirow vorrà) l'uscita del seguito. Non è comunque nostra prassi ristampare i fumetti di** Kappa. **"Comic Gaia" è una rivista a cui Shirow collabora firmando spesso le copertine.** Orion **e** Appleseed **sono stati pubblicati proprio lì. Forse il Paradiso è esagerato, ma dobbiamo ringraziare il nostro editore per** Rough: **su** Starlight **il manga di Mitsuru Adachi era in perdita, ma aumentando pagine e prezzo raggiungiamo ora un pareggio.** Video Girl Ai **è una soap, ma non è certo uno shojo: non confondiamo le storie d'amore con uno stile di disegno che in Giappone è rivolto essenzialmente a un pubblico femminile. Se le cartoline continueranno ad arrivare numerose (lo spero), potremo tornare con piacere sull'argomento. Chiudo con un appunto. Non conosco l'operato di chi gestisce il settore americano della Star Comics, e non partecipo alla stesura dei programmi editoriali per quanto concerne il materiale Image. Se c'è stata un'eccessiva sicurezza nell'annunciare testate che non sono poi entrate in produzione, devi perdonare l'impulsività dei miei colleghi: per imparare a essere prudenti, così come a conoscere le esigenze del pubblico, occorrono anni di esperienza. Sappiateli guidare con consigli accorti e non vi deluderanno. Dopo** Cyber Blue **leggerai** Ushio e Tora, **mentre le miniserie approderanno su** Storie di Kappa **e in speciali extra. Per finire, ecco i nostri gusti 'non jappo': io (Massi) segnalo i recenti "Brian the Brain" di Miguel Angel Martin (Ed. Topolin), "La storia del topo cattivo" di Bryan Talbot (Ed. Phoenix), "Batman Bianco & Nero" (Ed. Play Press) e "Bone" di Jeff Smith (Ed. Macchia Nera). Andrea Pietroni predilige le saghe mutanti della Marvel, mentre Barbara e Andrea Baricordi seguono soprattutto "Cybersix" e i serial di Bonelli.**

Massimiliano De Giovanni

CHANGING FO di To Nakazaki

IL RITORNO DI TAKAMI

EHI, FO! HAI DA FARE?
CIRCOLO AMICI DEL CATCH
NO, DIMMI...

Frush Frush
TI SERVE QUALCOSA, AOI?
PRENDI! LAVAMI LA TUTA E LE MAGLIETTE!
FLUP
FOUCCIO...
A-AGLI ORDINI!
OH, CIAO CHIHAYA... HAI BISOGNO DI ME?
EH EH!

GIÀ CHE CI SEI, LAVA ANCHE I MIEI PANNI SPORCHI!
FRUMP
FRUMP
AAAAH!

MOLTO BENE! E ORA DIAMOCI DA FARE!
AH AH AH!
EHM... VA BENE, CHIHAYA!

SANTO CIELO...

NON RIESCO PROPRIO A CREDERCI...
...IL PRESIDENTE FO HA UN'INDOLE INGENUA E SI LASCIA SOTTOMETTERE...
FO...PROTEGGICI TU!
MA BEVENDO IL SANGUE DI SENPAI AOI ASSIEME A QUELLO DI SENPAI CHIHAYA...
LAP
GLUP

...DIVENTA UNA BESTIA SCATENATA DALLA FORZA SOVRUMANA!

EHI! MA CHE...?

SÌ! CERTO! MI SCUSI!
YUKI! SE HAI IL TEMPO DI FARE LA LAVATIVA, ALLORA CE L'HAI ANCHE PER LAVARE I PANNI ASSIEME A FO!

WASH WASH
WASH

PRESIDENTE FO... PER QUALE MOTIVO SI E' ISCRITTO AL CIRCOLO AMICI DEL CATCH?
ANGEL BEAT

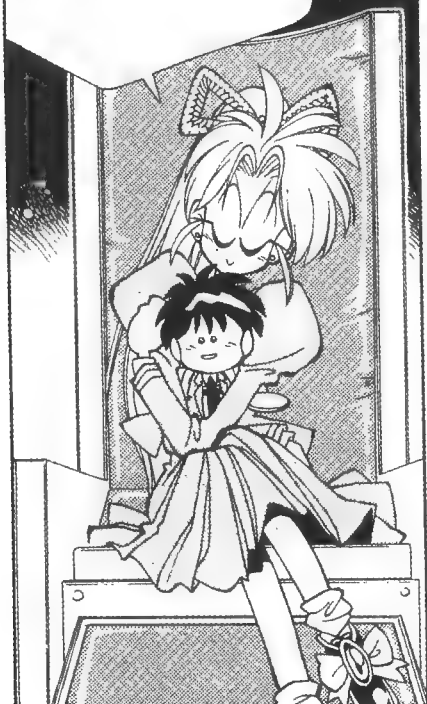
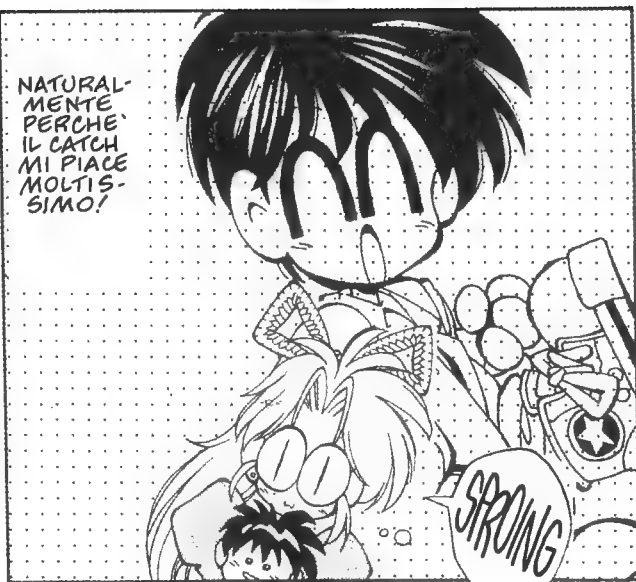
NATURALMENTE PERCHE' IL CATCH MI PIACE MOLTISSIMO!

E POI, AOI E CHIHAYA GIOCANO AL CATCH DA QUANDO ERANO PICCOLE...
...COSÌ, VEDENDOLE, HO INIZIATO AD APPASSIONARMI ANCH'IO!
MARIACHITOSE
ANGEL BEAT
WITH LOVE

AH, ORA CAPISCO!
FLAPT

GNI-GNIK

OH, MIO DIO...
QUANT'E' CARINO!
GRAB
QUEL PICCOLO CONIGLIETTO MI FA LETTERALMENTE IMPAZZIRE!
TAKAMI TAKACHIHO 17 ANNI, PRESIDENTE DELL'ASSOCIAZIONE STUDENTESCA
VOGLIO AVERLO! DEVE ESSERE MIO A OGNI COSTO!
MIO MINI FO

DEVO TROVARE UN SISTEMA PER PORTARLO IN PIANTA STABILE QUI, ALLA MIA VILLA!

NATURALMENTE PERCHE' IL CATCH MI PIACE MOLTISSIMO!
SPROING

MA CERTO! FACENDO APPELLO A TUTTE LE FORZE DEL GRUPPO TAKACHIHO...

...POSSO ENTRARE IN POSSESSO DI FO ANCHE STASERA STESSA!
AH AH AH
AH AH AH

NNNGH...

MI RACCOMANDO, YUKI! CHIUDI BENE A CHIAVE!
CI VEDIAMO DOMANI, ALLORA...
BE: NOI ABBIAMO FINITO!

Whuppa
Whuppa
Whuppa

MA CHE...?

OH, GUARDATE! C'E' UN ELICOTTERO!

GRUPPO TAKACHIHO

KLANK
WH-OM

.COS..?!

Whuppa
Whuppa
Whu
AAAAAHH!!

CHAK

MA CHE DIAVOLO...?!
FO! DOVE LO PORTATE?!

Whuppa Whuppa

WHUPPA WHUPPA

AAAAH AH AH AH! AH AH AH!

BE; ALLA FINE SEMBRA PROPRIO CHE FO DEBBA DIVENTARE **COMUNQUE** MIO, CARE RAGAZZE DEL CIRCOLO DI CATCH!

QUELLA VOCE... NOI LA CONOSCIAMO!

QUELLA DONNA NON HA ANCORA RINUNCIATO A FO! CHE **ZUCCA DURA**!

FO!

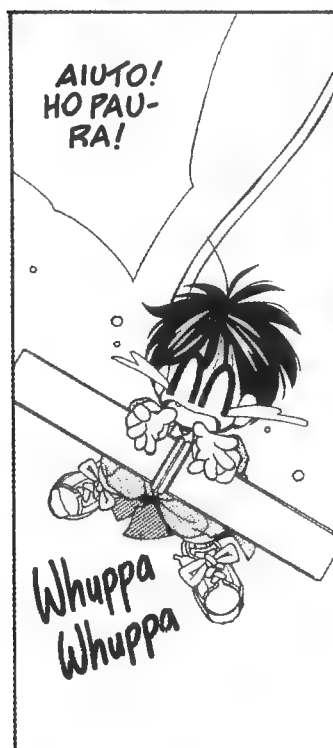
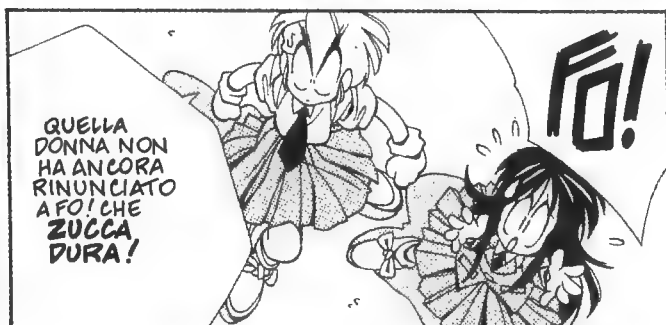
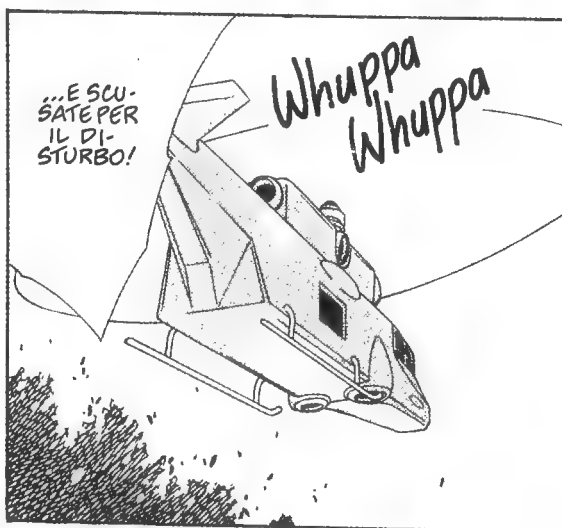
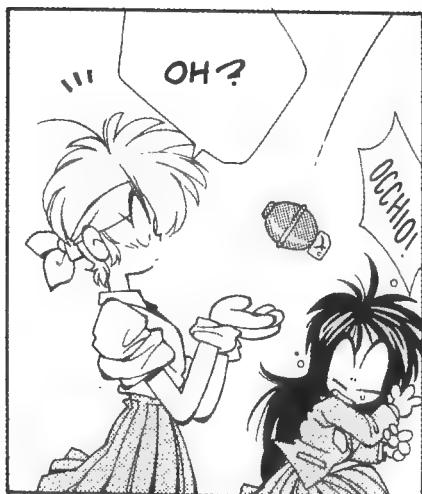
OH?
OCCHIO!

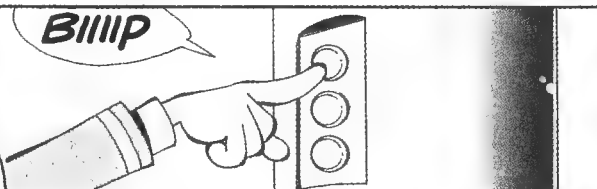
BOOM

CRIBBIO!
Whuppa Whuppa Whuppa

...E SCUSATE PER IL DISTURBO!
Whuppa Whuppa

Whuppa Whuppa
MALEDETTA!

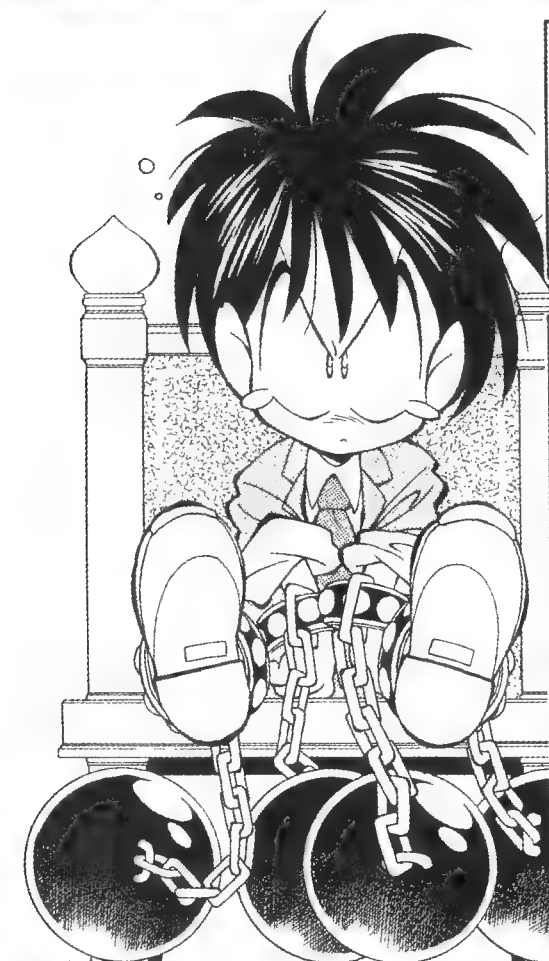
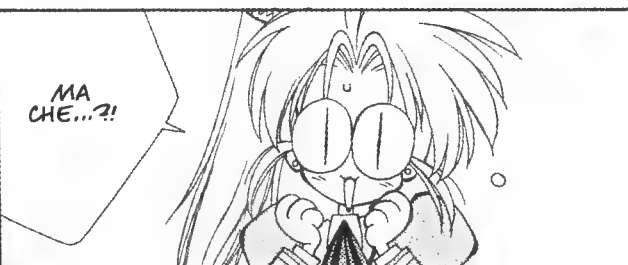
EH, NO, CARA! STAVOLTA MI HAI PROPRIO ROTTO! ADESSO VENGO A RIPRENDERMI FO!
...STAI BENE, CHIHAYA?

BENVENUTO ALLA MIA VILLA, PICCOLO FO!
SE VUOI ASPETTARE SOLO UN MOMENTO, TI FARÒ VEDERE UNA COSA MERAVIGLIOSA!
BIIIIP

WRRRRR
FLASH

QUESTI SONO **ABDULLAH THE BOMBER** E **ANTHONY GNOCCHI**...

...MENTRE LORO SONO **HULK MORGAN**, **ULTIMATE HORROR** E **TIGER MUSK**!

SONO TUTTI **LOTTATORI PROFESSIONISTI** DI CATCH, CAMPIONI **MONDIALI**!

HAI VISTO? SEI CONTENTO?

TI HO FATTO UNA BELLA SORPRESA?

MA CHE...?!

PERCHE' NON SEI FELICE?!

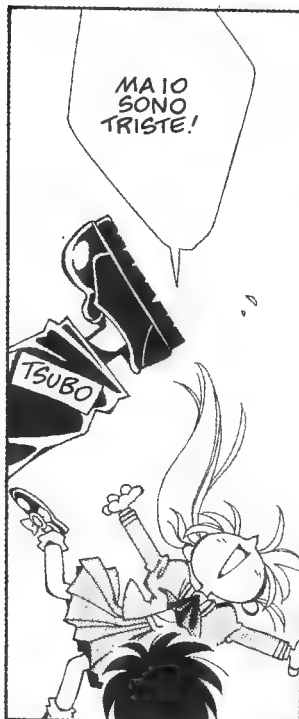
MA COME?! NON TI PIACEVA IL CATCH?!

GUARDA! GUARDA QUI!

LO VEDI QUESTO GIGANTE?

QUESTO E' IL PIU' FORTE LOTTATORE DEL MONDO, COLUI CHE DOMINA IL REGNO DEL CATCH DA DIETRO LE QUINTE!

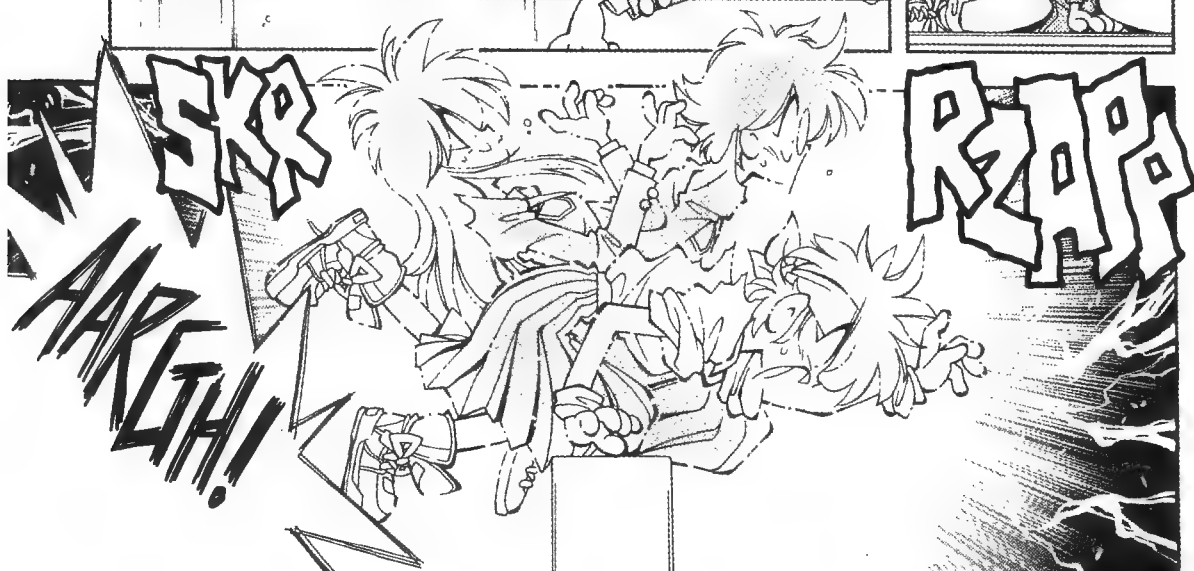
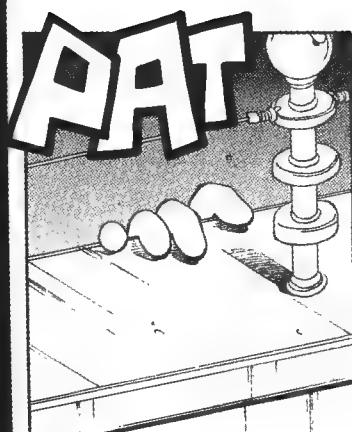
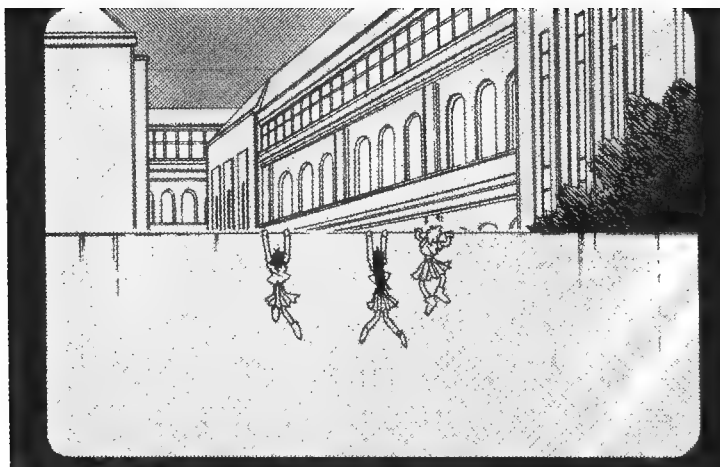
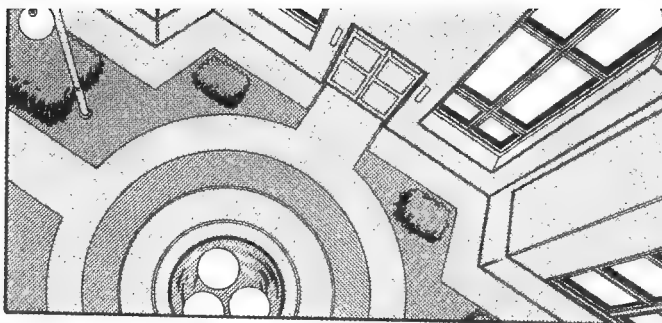
MA IO SONO TRISTE!

TSUBO

ANCHE SE HO DI FRONTE I MIGLIORI LOTTATORI DEL MONDO...

...SENZA CHIHAYA E AOI NON RIESCO A DIVERTIRMI!

CO-COSA..?!

BIP

PAT
MALEDETTA TAKAMI! ORA VEDRAI!
CI RIPRENDEREMO FO A TUTTI I COSTI!
CREDETE SUL SERIO CHE RIUSCIREMO A ENTRARE DI NASCOSTO IN QUESTA MAGNIFICA VILL...
TIP
SKR
RZAPP
AARGTH!

*ANTICO OGGETTO FUNERARIO DI FORMA UMANA O ANIMALE.

FLASH
UH-OH!
SI E' ACCESA LA LUCE!
SI SPOSTA IN QUELLA DIREZIONE! E' COME SE FOSSE UN GIGANTESCO TAPPETO MOBILE!
KLANK
KATLANK
IL PAVIMENTO SI STA MUOVENDO DA SOLO!
KLINK
KLAK KLANK
OH...
AARGH!!
QUELLA BRUTTA VIGLIACCA VUOLE PROPRIO AMMAZZARCI!

AAAAAH!
TUN

PLOSH
AAAH!
PLOSH

SPLASSH
QUI E' PIENO DI MALEDETTE TRAPPOLE!
IO NON NE POSSO PIU'!

E COSÌ, PICCOLO FO...
...SENZA AOI E CHIHAYA TI ANNOI TANTO, VERO?

ALLORA CREDO DI AVERE LA SOLUZIONE!

BIP
MA...MA... COSA...?!
RRR
OOOOH!
WR
HR
KLUNC

C-CHE INTENZIONI A-AVETE?

OH, TU NON HAI NULLA DA TEMERE, FO!

PER TE HO IN SERBO ALCUNI **OSPITI SPECIALI!**

BIIIP

CHAK

COSA?

KATHUMP

AHI AHI AHI...
CIP CIP
CIP CIP
CIP CIP

DOVE SIAMO FINITE?
MA COSA...
VOGLIO TORNARE A CASA!

FLOMP
UH?

CHIHA-YA?
AOI?

FO! SEI QUI!

CHANGING FO - CONTINUA

OTTOBRE 1996

I voti sotto riportati si riferiscono a Kappa Magazine 52

Esprimete un voto (da 1 a 10) per:
___ **CHANGING FO**
___ **ASSEMBLER OX**
___ **CALM BREAKER**
___ **OH, MIA DEA!**

Esprimete un voto (da 1 a 10) per:
___ **LUPIN III: DEAD OR ALIVE**
___ **SHOOT**
___ **B'T X**
___ **VOX (Vox, Rubrikappa, Manga Star Comics)**
___ **LIVE ACTION HEROES**
___ **SPECIALE TV COLOR: CITY HUNTER 2**
___ **PUNTO A KAPPA**

Esprimete un voto (da 1 a 10) per:
___ **COVER CHANGING FO**

Cos'hai preferito in questo numero?
___

Cosa ti ha interessato di meno?
___

Cosa manca a **Kappa Magazine**?
___

Quale manga forzatamente interrotto vorresti rileggere?
___

nome___
cognome___
età___

CLASSIFICA luglio 1996 KAPPA 49

Fumetti (voti)

Oh, mia Dea!	8,2
Nagareboshi Sakon	7,6
Assembler OX	7,5
Gun Smith Cats	6,5

Redazionali (voti)

Dossier CLAMP	8,3
Kappa Vox	7,6
Dragon Ball GT	7,4

Copertina (voto)

Assembler OX	8,5

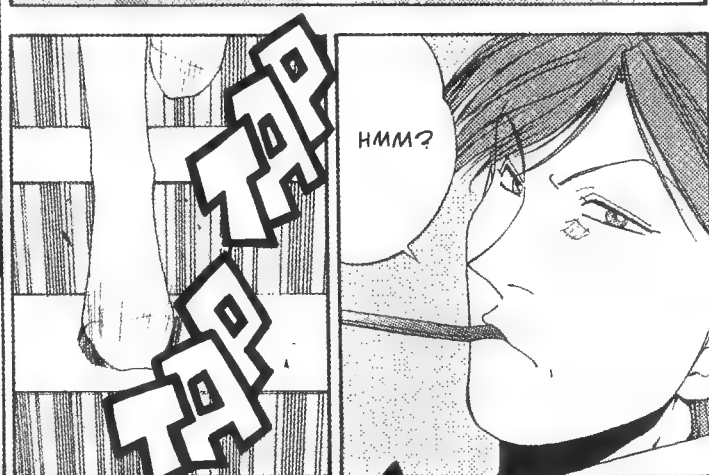
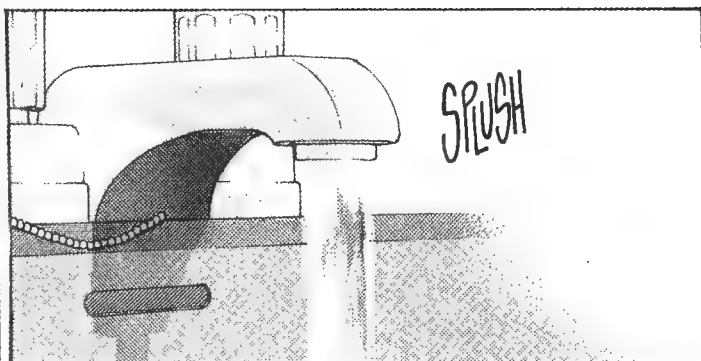
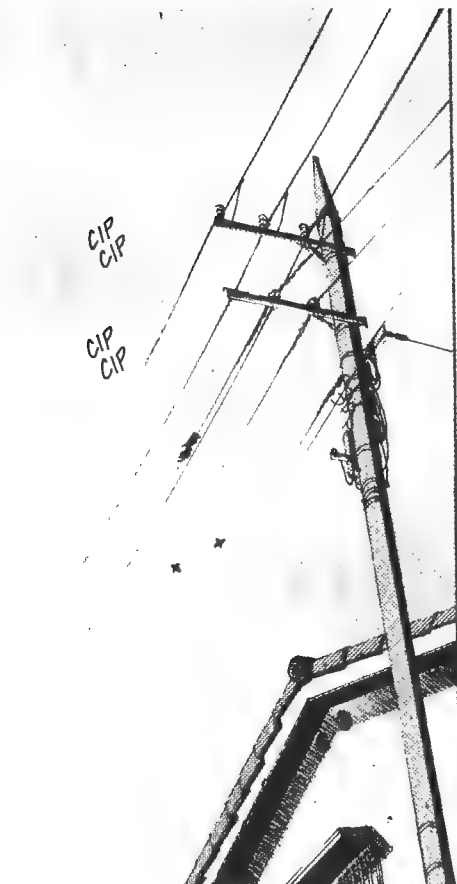
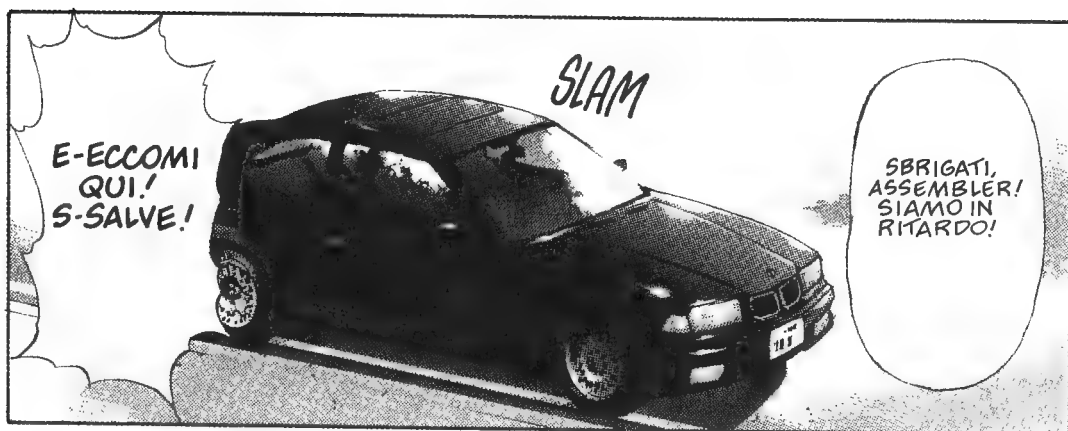
Il meglio di Kappa 49
1) Dossier CLAMP
2) Anteprima Dragon Ball GT
3) Nagareboshi Sakon

Il peggio di Kappa 49
1) Gun Smith Cats
2) Anteprima Dragon Ball GT
3) Nagareboshi Sakon

ASSEMBLER 0X di Kiya Asamiya

F

- episodio 14 - parte prima

CIP CIP
CIP CIP
SPLUSH
TAP
TAP
HMM?
WHISS
CI VEDIAMO!
UH...
MA CHE LE PRENDE?

* ©MICHITAKA KIKUCHI / STUDIO TRON

A PROPOSITO... ANCHE TU TI SEI ALZATO PRESTO STAMATTINA, NACHI!

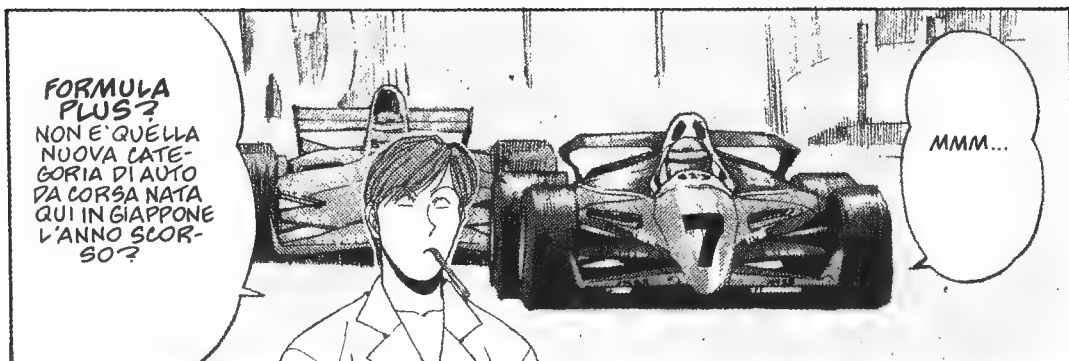
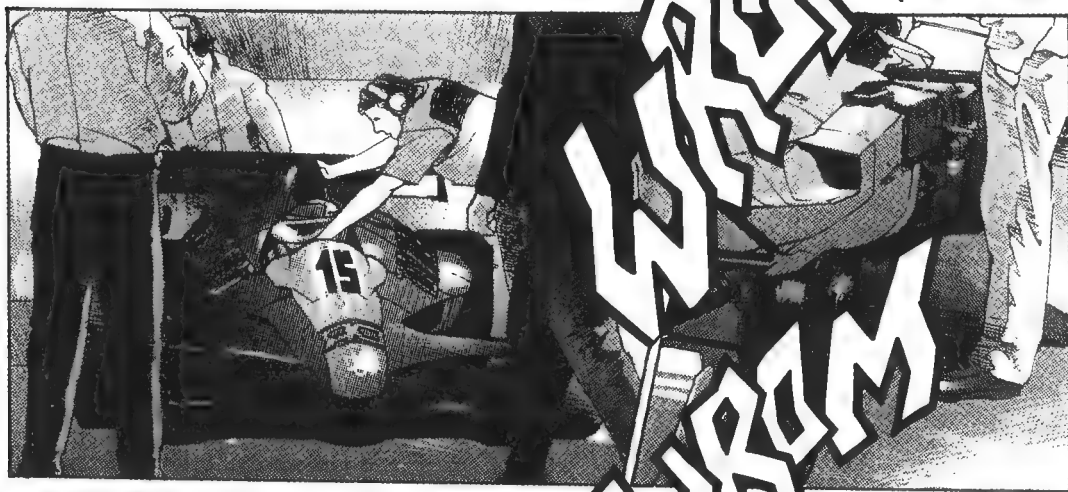
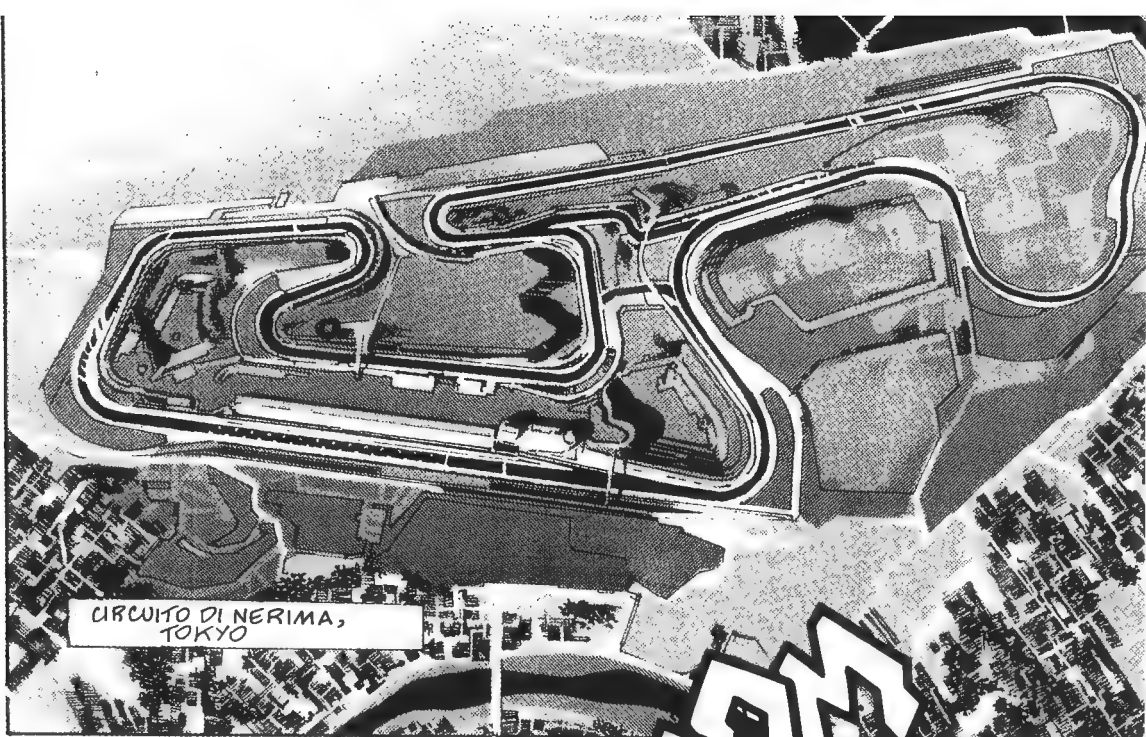
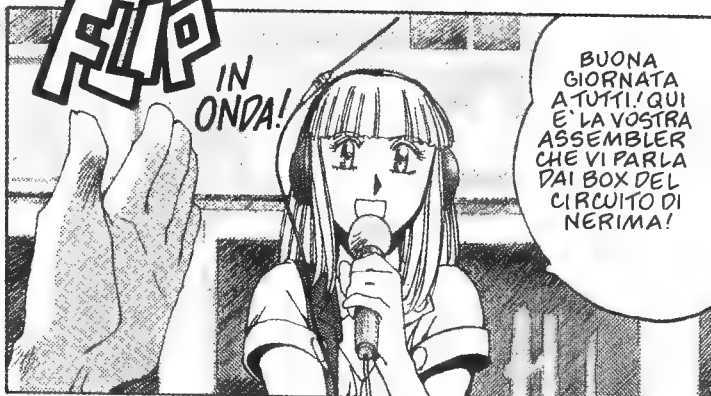
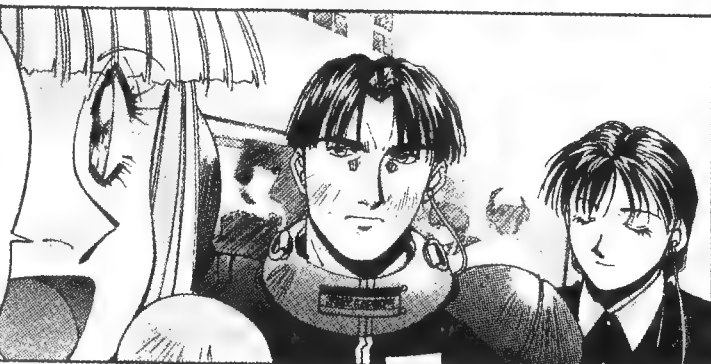
IO INVECE SONO **APPENA TORNATO!**

E SAPPI CHE DA QUESTO MOMENTO IN POI FINO A SERA INOLTRATA, **IO** DORMIRO' SAPORITAMENTE!

SWIP SWIP

SEI PROPRIO SCEMO!

ME LO IMMAGINAVO...

CIRCUITO DI NERIMA, TOKYO
WROM
WROM
WROM
WROM
WHIM

TRE... DUE... UNO...
FLIP
IN ONDA!
BUONA GIORNATA A TUTTI! QUI E' LA VOSTRA ASSEMBLER CHE VI PARLA DAI BOX DEL CIRCUITO DI NERIMA!
IN QUESTI MOMENTI CARICHI DI TENSIONE, POCHI ISTANTI PRIMA DELL'INIZIO DELLE PROVE, HANNO GENTILMENTE ACCETTATO DI PARLARE AL NOSTRO MICROFONO IL SIGNOR **MAMORU MORIYA**, PILOTA DEL **TEAM MONO**, E LA SUA NAVIGATRICE TECNICA, LA SIGNORINA **HARUNA JIMBO**...
EHI, KURAHASHI! PERCHE' ASSEMBLER E' VENUTA DA SOLA? DOV'E' MEGUMI? NON FANNO COPPIA FISSA?
BE' SA COM'E'...
EH EH... EHM...
...MEGUMI **DETESTA** QUESTO GENERE DI LAVORI...
CHE RAZZA DI STUPIDA, QUELLA ASSEMBLER!
ACCETTARE UN LAVORO **ALL'ALBA!** NON SE NE PARLA PROPRIO!

* SI STABILISCE IL CAMPIONE IN BASE ALLA SOMMA DI TUTTI I PUNTI OTTENUTI IN OGNI GARA DALLE SQUADRE PARTECIPANTI.

SIAMO GIA' ALLA QUINTA GARA DELLA STAGIONE. MA LA NOSTRA SQUADRA NON HA ANCORA CONQUISTATO ALCUN PUNTO...

IL TEAM MONO HA VINTO IL CAMPIONATO **CONSTRUCTORS*** DELLO SCORSO ANNO...

BE; ECCO...

MONO

PER POTER MIRARE AL CAMPIONATO, DOVREI CONQUISTARE ALMENO QUALCHE PUNTO NELLA CORSA DI OGGI...

PUR CONQUISTANDO IL TITOLO DI CAMPIONE, PRIMA DI INIZIARE LA STAGIONE BISOGNA RENDERE PUBBLICA TUTTA LA TECNOLOGIA CHE SI USA...

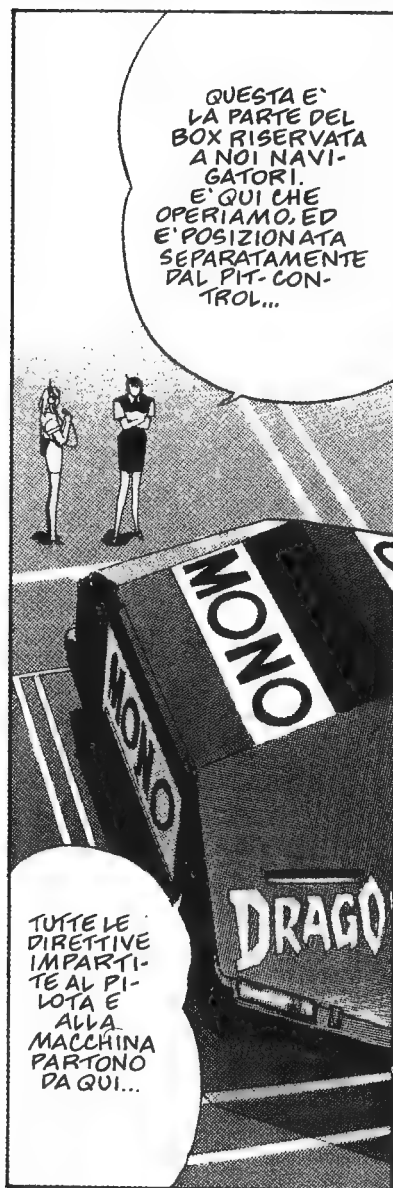
PER QUESTO MOTIVO,** ALL'INIZIO DEL NUOVO ANNO NON CI SONO MAI GRANDI DIFFERENZE TRA LE SQUADRE...

** LA COMPRAVENDITA DELLE TECNOLOGIE USATE DEVE ESSERE LIBERALIZZATA ALLA FINE DELLA STAGIONE. E' POSSIBILE MANTENERE IL SEGRETO SOLO ALL'INIZIO DI ESSA.

ASCOLTIAMO ORA COS'HA DA DIRCI LA NAVIGATRICE TECNICA! BUONGIORNO, SIGNORINA JIMBO!
BUONGIORNO A TE!
COME VA LA MACCHINA?
PER IL MOMENTO NON ABBIAMO RISCONTRATO ALCUN PROBLEMA PARTICOLARE...

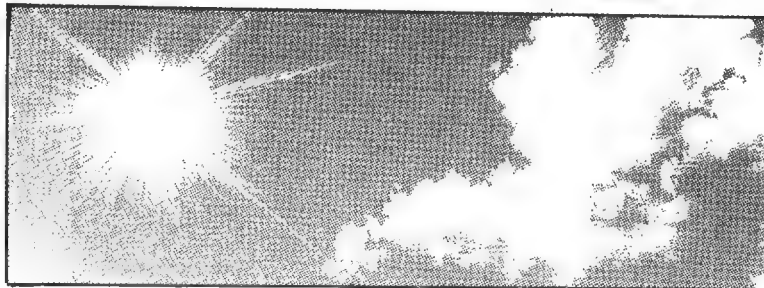
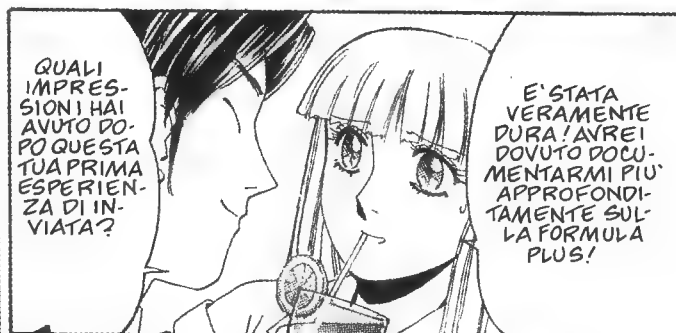
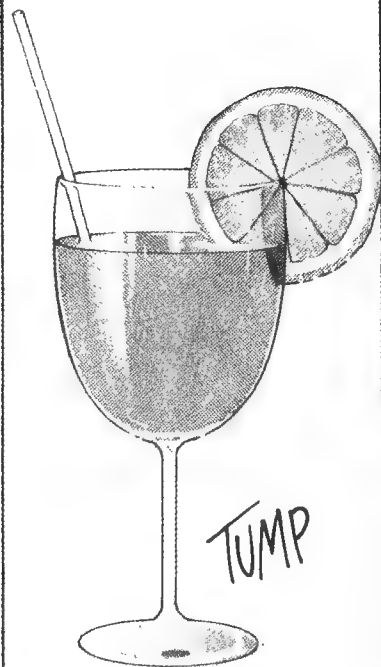
IN PAROLE POVERE, POTREBBE DESCRIVERCI IN COSA CONSISTE IL SUO LAVORO DI NAVIGATRICE TECNICA?
IL MIO COMPITO E' QUELLO DI PERMETTERE AL PILOTA DI CONCENTRARSI **UNICAMENTE** SULLA GUIDA! INOLTRE, DEVO CONTROLLARE LE CONDIZIONI DELLA MACCHINA, VARIARE L'ANGOLAZIONE DEGLI ALETTONI...
MONO

DURANTE LA CORSA, POSSONO ESSERE USATI COME DEFLETTORI VARIABILI, QUINDI OCCORRE FARE USO DEL FRENO PNEUMATICO AD ARIA COMPRESSA... IN ALTRI CASI SI DOVRANNO USARE ALETTONI STABILIZZANTI, OPPURE MODIFICARE L'ASSETTO DELLE SOSPENSIONI E COSI' VIA...
DARE IL MAGGIOR SOSTEGNO POSSIBILE PER FAR CORRERE LA MACCHINA IL PIU' VELOCE POSSIBILE, REGOLANDOLA DURANTE LA CORSA A SECONDA DELLA GUIDA DEL PILOTA... TUTTO QUESTO FA PARTE DEL MIO LAVORO... E' UN PO' DIVERSO DA QUELLO CHE SI FA SOLITAMENTE AI BOX...

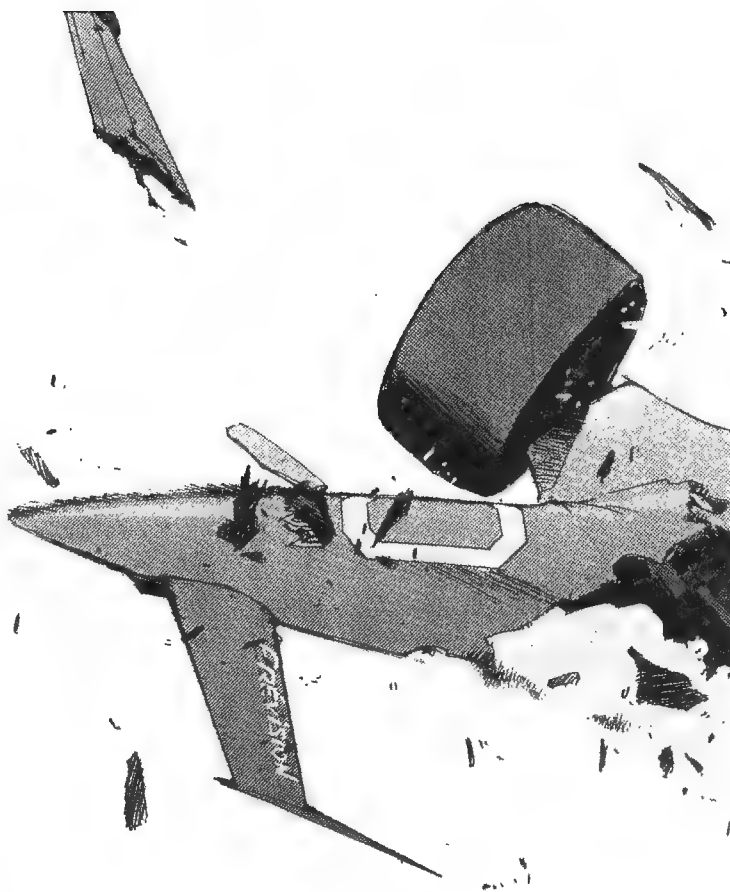
ACCI-DENTI... SEMBRA MOLTO FATICOSO!
NON HA CAPITO UN TUBO.

QUESTA E' LA PARTE DEL BOX RISERVATA A NOI NAVI-GATORI. E' QUI CHE OPERIAMO, ED E' POSIZIONATA SEPARATAMENTE DAL PIT-CON-TROL...
TUTTE LE DIRETTIVE IMPARTI-TE AL PI-LOTA E ALLA MACCHINA PARTONO DA QUI...
MONO
MONO
DRAGO

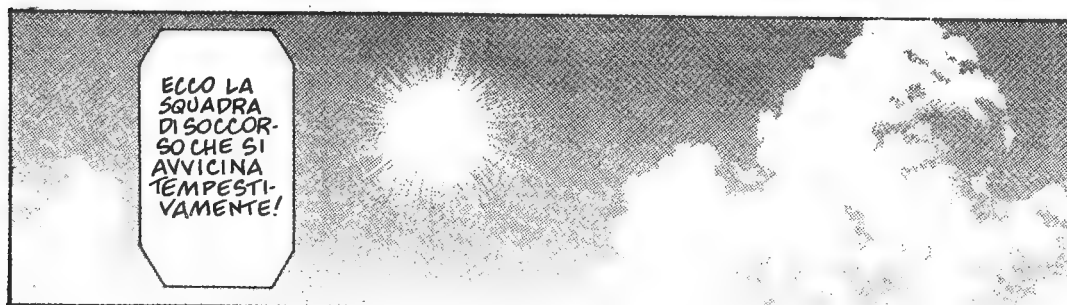
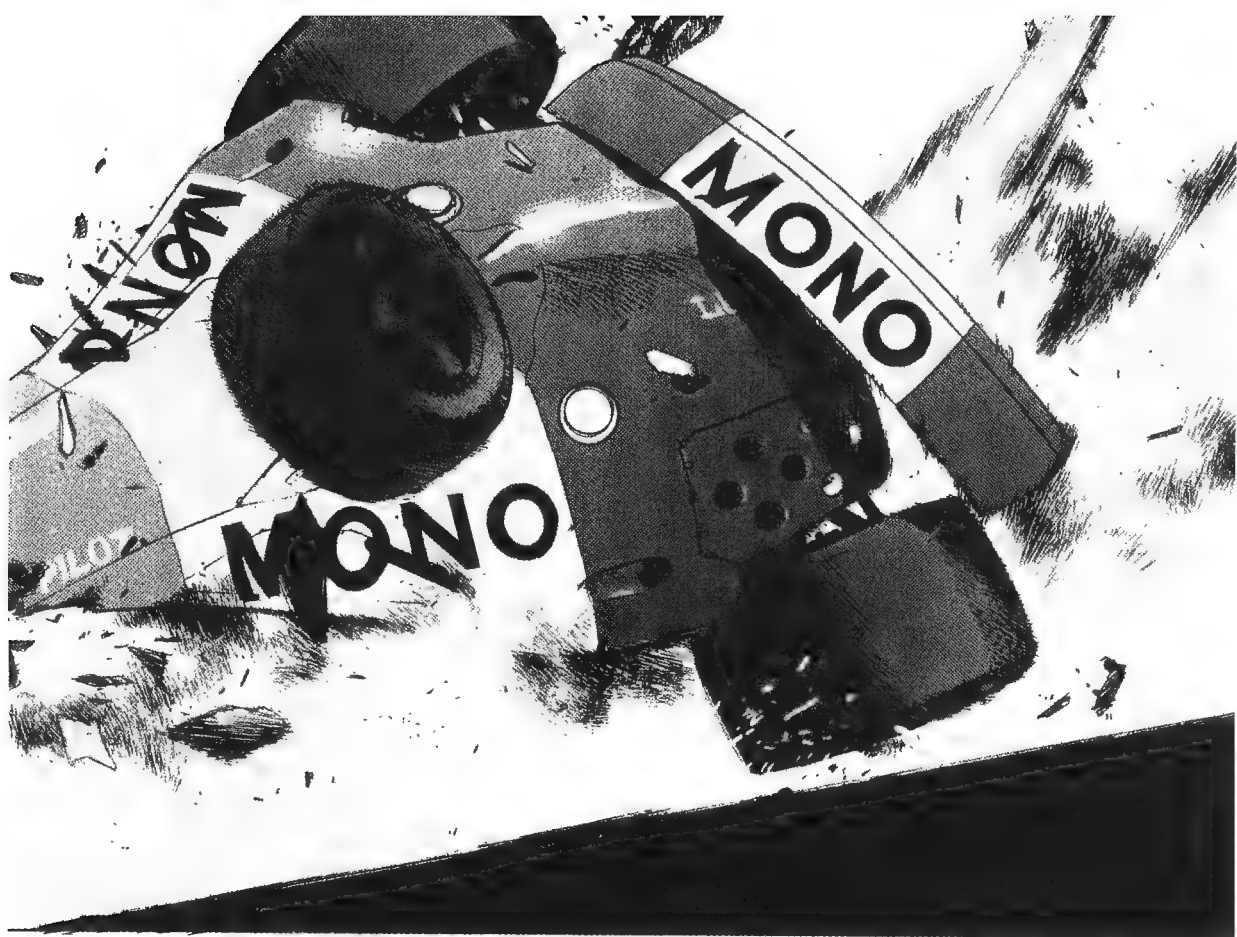
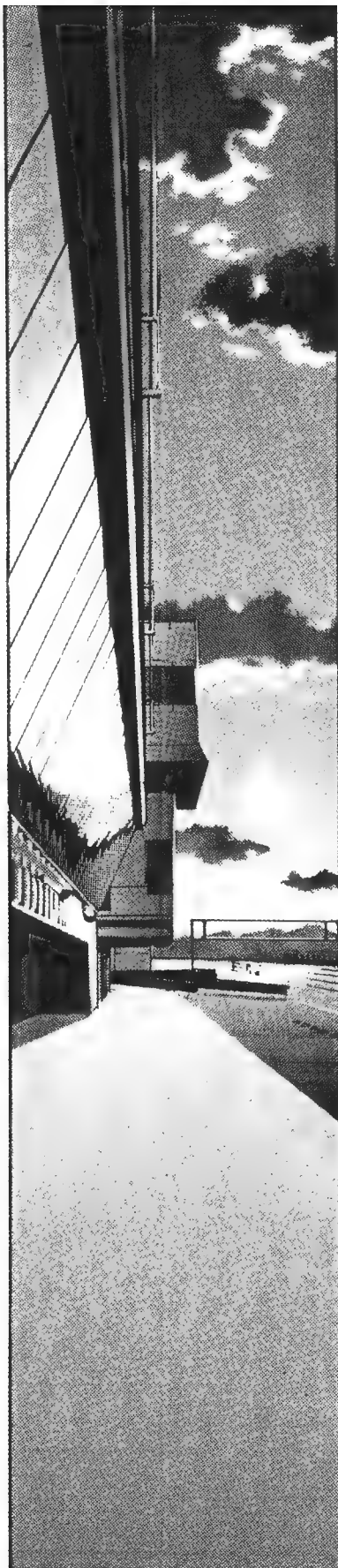
IN BREVE, E' POSSIBILE PARAGONARE UN'AUTO DA FORMULA PLUS PIU' A UN CACCIA CHE A UNA MACCHINA DA CORSA...
SENZA UNA PERFETTA ARMONIA TRA NAVIGATORE E PILOTA, NON E' POSSIBILE CORRERE AL MASSIMO DEL-LE POTENZIA-LITA'...

ALLORA LE AUGURIA-MO UN BUON LAVORO PER LA GARA DI OGGI!
GRAZIE!

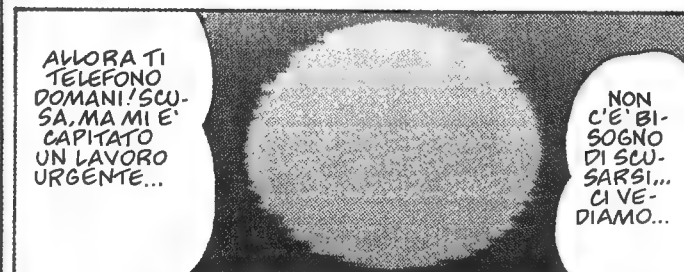
TUMP
UFF...
SEI STATA BRAVISSIMA!
QUALI IMPRESSIONI HAI AVUTO DOPO QUESTA TUA PRIMA ESPERIENZA DI INVIATA?
E' STATA VERAMENTE DURA! AVREI DOVUTO DOCUMENTARMI PIU' APPROFONDITAMENTE SULLA FORMULA PLUS!
WROOM WROM
OH! SEMBRA CHE STIANO PER PARTIRE!

CI SONO MIGLIAIA DI TIPI DI LAVORO AL MONDO... E ALTRETTANTI TIPI DI PERSONE...

MA OGNUNA DI ESSE VIVE CERCANDO DI DARE IL MEGLIO DI SE STESSA...

UN INCIDENTE, SIGNORI!

FORTUNATAMENTE, L'AUTO SI E' FERMATA PROPRIO DAVANTI A UNA BOCCA ANTINCENDIO!
WHOSSSH
CI AUGURIAMO TUTTI CHE IL PILOTA SIA SALVO!

ECCO LA SQUADRA DI SOCCORSO CHE SI AVVICINA TEMPESTIVAMENTE!

NON E' PASSATO DI QUI...
E MAMORU? DOV'E' MAMORU?!

S-SÌ, VA BENE...
A PROPOSITO, HARUNA... FRA MEZZ'ORA INIZIAMO LA RIUNIONE!

NON SI PREOCCUPI! ANZI, GRAZIE PER AVERMI CHIAMATO IL TAXI!
SEI SICURA CHE NON CI SIA ALCUN PROBLEMA?

NON C'E' BISOGNO DI SCUSARSI... CI VEDIAMO...
ALLORA TI TELEFONO DOMANI! SCUSA, MA MI E' CAPITATO UN LAVORO URGENTE...

MI SCUSI, POTREBBE APRIRE IL PORTABA-GAGLI?
LI METTA QUI...
ULA PLUS

VAI A CASA, VERO?
SIGNOR... MAMORU... MORIYA...

VUOI CHE TI PORTI LA VALI-GIA?
CHI...?

ECCO... IO...

SPERO CHE NON SI SIA FATTO MALE, OGGI...
CHI, IO?

BE: SE MI TROVO ASSIEME A TE IN UN POSTO DEL GENERE, SIGNIFICA CHE STO MOLTO BENE, NON TROVI?
HA RAGIONE! CHE STUPIDA!

KLINK

PERCHE' CORRO? E' UNA COSA CHE CONTINUO A CHIEDERMI ANCH'IO...
ALMENO SO CHE NON LO STO FACENDO NE' PER GLI SPONSOR...

...NE' PER GUADAGNARMI UN BUON PUNTEGGIO DAI GIORNALISTI SPORTIVI...
...NE' TANTOMENO PER ACQUISTARE POPOLARITA'...

NON POTREBBE ESSERE UN MOTIVO SUFFICIENTE?
FORSE CORRO SOLO PER CORRERE... PER CERCARE DI CAPIRE PERCHE' LO FACCIO...

TU-TUM

MAMORU...

EHI, HARUNA!
AH... ALLENATORE...

DI' A MAMORU DI RAGGIUNGERE LA SEDE CENTRALE, DOMANI... ANCHE PER TELEFONO!
VA BENE...

MI RACCOMANDO!

CERTO...

FU CINQUE ANNI FA... QUANDO MORÌ SENNA... CHE DECISI DI CORRERE ANCH'IO...
CERTO, L'AUTOMOBILISMO NON MI È MAI DISPIACIUTO, E LO SEGUIVO SPESSO...

MA QUEL GIORNO, OSSERVANDO LE IMMAGINI DELL'INCIDENTE...
...MI SEMBRÒ IMPOSSIBILE CHE ESISTESSERO UOMINI CHE RISCHIAVANO LA PROPRIA VITA PER CORRERE PIÙ VELOCEMENTE DI ALTRI ...PERCHÉ METTERE IN GIOCO TUTTO PER UNA CORSA?

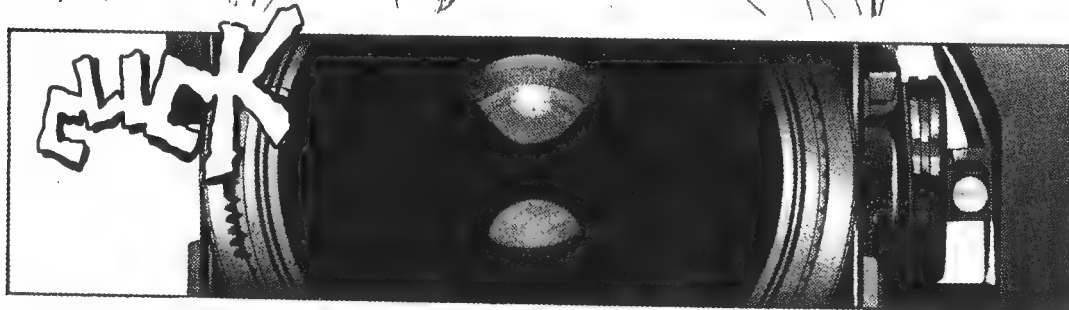
ANCORA OGGI, NONOSTANTE SIA DIVENUTO UNO DI LORO, NON RIESCO ANCORA A CAPIRLO... E MI CHIEDO ANCORA PERCHÉ...
AH AH! BUFFO, VERO?

E COME SE NON BASTASSE, OGGI MI SONO DOVUTO RITIRARE PER COLPA DI UN INCIDENTE...
IO, PERÒ, NON AVEVO INTENZIONE DI MORIRE... E INFATTI SONO ANCORA QUI...

ECCO... IO...

OGGI, MENTRE GUARDAVO LA GARA, HO AVUTO LA CONSAPEVOLEZZA DEL FATTO CHE... CHE LA GENTE **VIVE**... NON RIESCO A SPIEGARMI MEGLIO...

...IO CREDO CHE RISCHIARE LA PROPRIA VITA DIA UN SIGNIFICATO DEL TUTTO PARTICOLARE ALL'ESISTENZA...

MI E' STATO UTILE PARLARE CON TE...
NE SONO FELICE...
CREDO CHE TU ABBIA RAGIONE... ANCHE NELLA PROSSIMA GARA... IN TUTTE LE GARE... CERCHERÒ DI DARE SEMPRE E SOLO IL MASSIMO!
GRAZIE, ASSEMBLER!
CLICK

SCOOP ECCEZIONALE!

L'AMORE SEGRETO TRA LA CANTANTE E IL PILOTA

LOVE STORY A TUTTA VELOCITA'!

ASSEMBLER CODE, CANTANTE DELLE DRINK, E' LA FIDANZATA DI *MAMORU MORIYA*, PILOTA DI FORMULA PLUS!

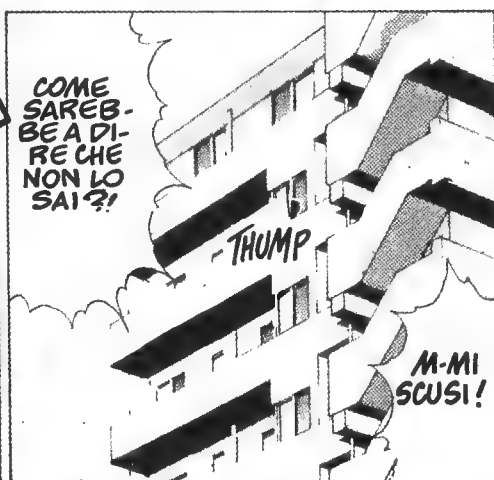
Il bacio che testimonia l'unione fra le due celebrità

Foto: Toshihiko Mikawa

E finalmente si scopre che anche Assembler Code delle Drink e Mamoru Moriya hanno una vita sentimentale segreta. E la cosa più interessante consiste nel fatto che ce l'hanno in comune. Nella romantica scena immortalata dal nostro fotoreporter potete vedere la coppia mentre si scambia un audace bacio per le vie di Shibuya. Assembler, considerata finora dal pubblico pura e candida come un giglio, rischia di deludere così tutti i suoi fan, ma soprattutto rischia... se stessa! Come è noto, il celebre pilota di Formula Plus è uno dei più attivi playboy esistenti nel mondo delle corse, e c'è da chiedersi se questo suo rapporto con la cantante non si rivelerà in futuro un'altra delle sue innumerevoli 'toccata e fuga'. Noi, in qualità di amanti della musica prodotta dalle Drink, ci sentiamo quasi in dovere di avvertire la bella cantante dei rischi che sta correndo: ci sono migliaia di bravi ragazzi in tutto il paese che la amano dal profondo del

Noncuranti dell'obiettivo puntato su di loro, i due vip si scambiano romantiche effusioni.

cuore, e che farebbero di tutto perché la sua relazione con Moriya svanisse nel nulla. C'è da chiedersi quali siano le reazioni dell'altra metà delle Drink a questa incredibile rivelazione. Stiamo naturalmente parlando di Megumi Tendoji, e state certi che faremo di tutto per convincerla a confessare le sue impressioni a riguardo in una delle prossime interviste. Comunque sia, ci auguriamo sinceramente che Moriya continui a correre come ha sempre fatto, e a dare il massimo premendo a fondo il pedale dell'acceleratore, cercando però di pensare che da oggi ogni sua gara sarà seguita con apprensione da Assembler: nonostante infatti la Formula Plus sia talmente evoluta da ridurre al minimo la possibilità di incidenti mortali, è sempre bene ricordare che questi piloti rischiano la vita a ogni curva. Torneremo presto su questa 'love story' degli Anni Novanta.

NN

ASSEMBLER OX- CONTINUA

CALM BREAKER
di Masatsugu Iwase
DISTRUGGETE
SAYURI!

LABORATORIO 4

PLASMA JET CUTTER!

AHIAAA! CHE MALEHEE!
RATTLE

COSA?!

ETCIUUU'!

UH?
SEI UN ROBOT, SAYURI... NON SEI PROGRAMMATA PER SENTIRE DOLORE!
SNURF

URGH
LE BUGIE HANNO LE GAMBE CORTE...
E'VERO, SCUSATEMI TANTO... EH EH...

QUESTO SAREBBE STATO DAVVERO TROPPO... UN ROBOT CHE SENTE IL DOLORE...
SNURF
HM...
VOLETE FARE LE PERSONE SERIE?!

E?
...E... E... E...
INOLTRE, SENZA ESSERE PROGRAMMATA PER IL COMBATTIMENTO E...

COSI' NON POTREMO FARE GLI ESPERIMENTI!
PERCHE' SAYURI NON RIESCE PIU' A GENERARE PLASMA?
FORSE LO USA INCONSCIAMENTE IN CONDIZIONI DI FORTE STRESS EMOTIVO... QUANDO SI TROVA IN PERICOLO, PER ESEMPIO...

...ETCIU'!
ARGH!

UN ANTICO PROVERBIO DICE CHE GLI STUPIDI NON PRENDONO MAI IL RAFFREDDORE...
STHUD
...EPPURE HAI UN PO' DI FEBBRE...
UH?!
E NON CHIEDE NEANCHE SCUSA!
MA CHE DIAVOLO COMBINI?!
L-LO SAI CHE... CHE IL TUO VISO...
CHISATO... ORA CHE TI VEDO COSÌ DA VICINO...
TU-TUM
C-COSA?
FA, QUEFTO RAFFREDDORE MI HA FTEFO...
FCUFI, DIRETTORE... POFFO UFIRE UN PO' PRIMA, OGGI...?
SECONDO ME NON È IL RAFFREDDORE...
E... E IO CHE MI PREOCCUPAVO PER TE...
SI INVECCHIA, EH?
...È PIENO DI PICCOLE RUGHE?

CENTRO MEDICO

QUESTO MEDICINALE VA ASSUNTO PER VIA ORALE DOPO OGNI PASTO, TRE VOLTE AL GIORNO...

...E QUESTA È LA RICETTA PER PREPARARE IL **SAKÈ ALL'UOVO...**
ECCO QUA... DA' QUESTO A TOSHIYA!

MA...
ABBI CURA DI LUI...
...CHISATO!

SI?

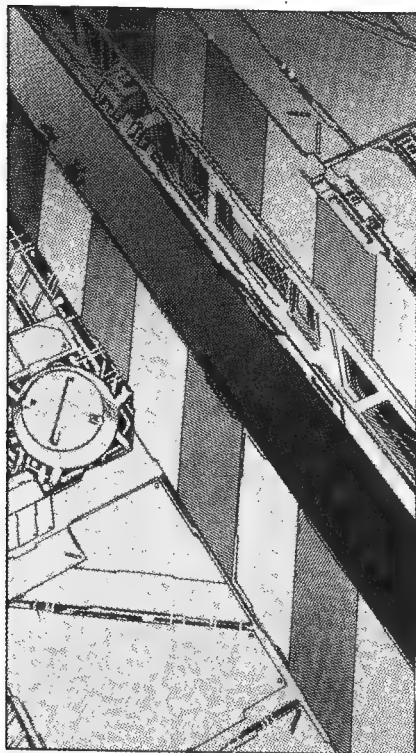
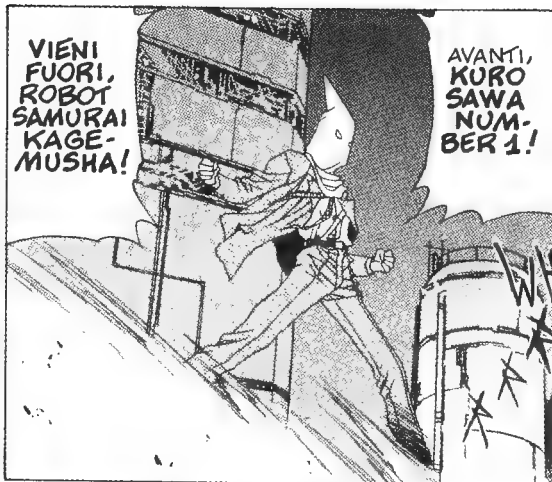
PERCHÈ NON GLIELO DAI TU DI PERSONA?
SONO SICURA CHE IL CAPOSEZIONE NE SAREBBE **FELICE!**

COSA?
ANCHE TU VUOI BENE AL CAPO-SEZIONE, NON E' VERO?
PERCHE' NON VUOI STARE A FIANCO DEL-LA PERSO-NA CHE AMI?
CHI L'AVREBBE MAI DETTO? IO CHE MI FACCIO FARE LA PREDICA DA SAYURI...
NO, SAYURI... CREDO CHE PER IL MOMEN-TO NON SIA ANCORA IL CASO... ESISTO-NO MOMENTI IN CUI BISOGNA STARE LONTA-NI ANCHE SE CI SI VUOLE BENE...
PERCIO'... ORA PRE-FERISCO AFFI-DARLO A TE!
FARO' COME VUOI...

INDUSTRIE KURAHASHI
SEDE PRINCIPALE

NON TI PERDONERÒ!
NON TI PERDONERÒ MAI, SAKAZAKI!

VIENI FUORI, ROBOT SAMURAI KAGEMUSHA!
AVANTI, KUROSAWA NUMBER 1!

BLINK

KURO SAWA NUMBER 1! IL TUO COMPITO E' QUELLO DI DISTRUGGERE SAYURI, IL ROBOT DELLE INDUSTRIE KAMATA!
COME DESIATE!

ASPETTA!
WRRAAAR
CHI...

MI LASCI FARE, CAPO!
TANTO LO FAREI ANCHE SE CERCASSE DI TRATTENERMI!
NON HO AFFATTO INTENZIONE DI DISSUADERTI... E' SOLO CHE...

SOLO CHE...?

SE INCONTRI SAYURI... LE CHIEDI DI FARMI UN AUTOGRAFO?
TI PREGO!
SIGH
CAPO! MA E' IMPAZZITO?!

NON APPENA SAREMO A CASA, TI PREPARERÒ UN BEL **SAKETTO ALL'UOVO!**

U-UN SACCHETTO AL-L'UOVO?

ODDIO! DIETRO DI NOI!
COSA ?!
RRRRRRR

OPORCAMISERIA!

BOOM

E GUIDARE A FARI SPENTI NELLA NOTTE...
...PER VEDERE SE POI È TANTO DIFFICILE MORIRE...

BATTITI, O PICCOLA STREGA!

ROBOT SAMURAI KAGEMUSHA... KURO SAWA NUMBER 1!

日本一

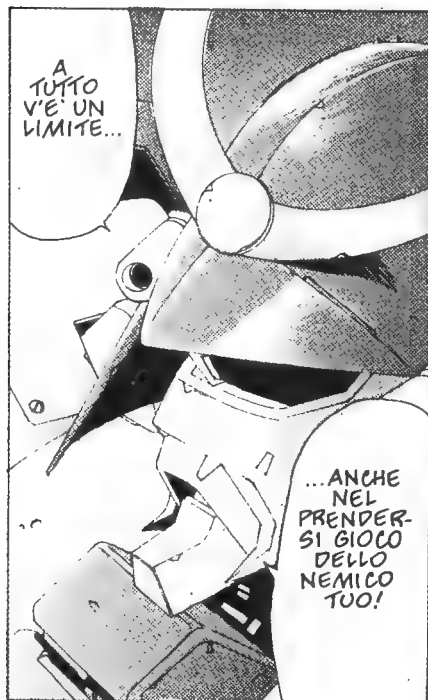
PERCHE' FAI QUESTE COSE TERRIBILI!?!

SONO LA SPALLA DI UN UOMO CHE FREME PEL DESIDERIO DI VINCERE!

SEI LA SPALLA...

...DI UN UOMO COL PELO CHE FREME?

NON ESISTONO UOMINI COL PELO, E TU NON SEI UNA SPALLA!
NON LO SAI CHE LE BUGIE HANNO LE GAMBE **STORTE**?

TE LO DICO **IO** COSA SEI TU! SEI SOLO UN **ROBOT** CON UNA **VECCHIA** ARMATURA ADDOSSO! ANZI, SEI VECCHIO **ANCHE TU**!
SEI... SEI UN **ROBIVECCHIO**!
COSA?!

A TUTTO V'È UN LIMITE...
...ANCHE NEL PRENDERSI GIOCO DELLO NEMICO TUO!

KA-CK

WHIRRR

MAZZA FERRATA...
GRAB
WHAP
...AZIONE!
BLAM
SEI CATTIVO! MERITI UNA PUNIZIONE!
PLASMA JET CUTTER!
WHISS

NULLA PUOI CONTRO LO MIO FORTE BRACCIO!

SAYURI!
KRRRR

ONTA SU DI ME... QUESTO E' LO NEMICO?
SE PUGNARE DEVO, AMBISCO A UN DURO CONFRONTO... NON A UN GIUOCO DI FANCIULLI!

COSA FACCIO, ORA?
CAPOSEZIONE... NON RIESCO PIU' A FARE IL PLASMA CUTTER...

PROPRIO COME SOSPETTAVO... SAYURI NON E' IN GRADO DI CONTROLLARE LE PROPRIE CAPACITA' NEL VERO SENSO DELLA PAROLA...
EPPURE DEVE ESSERCI UN MODO PER...

POICHE' NIUNO SAPPIA MAI...
...DI UN TAL MERO SCONTRO...

...TI DONO IL COLPO DI GRAZIA! MISSILI SEGUGIO!
BAU BAU
BAU BAU

OH, NO! IL CAPO-SEZIONE MORIRÀ!
DEVO FARLO!

AT-TENTA, SAYU-RI!
BAU BAU BAU
WOF WOF BAU BAU

NOOOOO!
AH!
BRAAM

WRAKOM

ARGH!

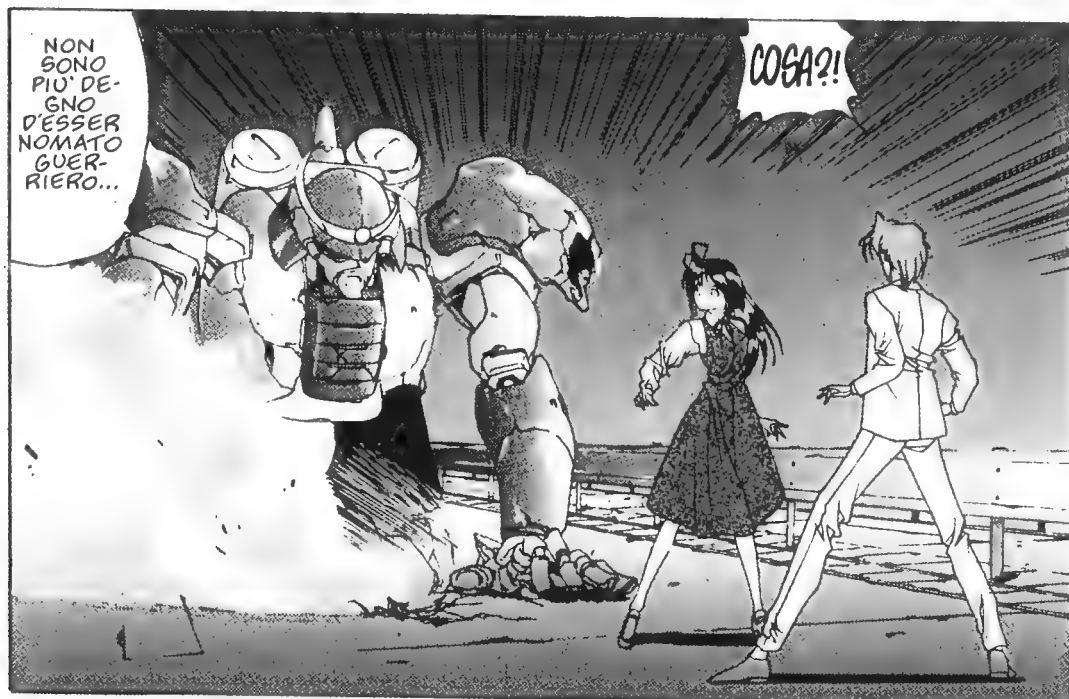
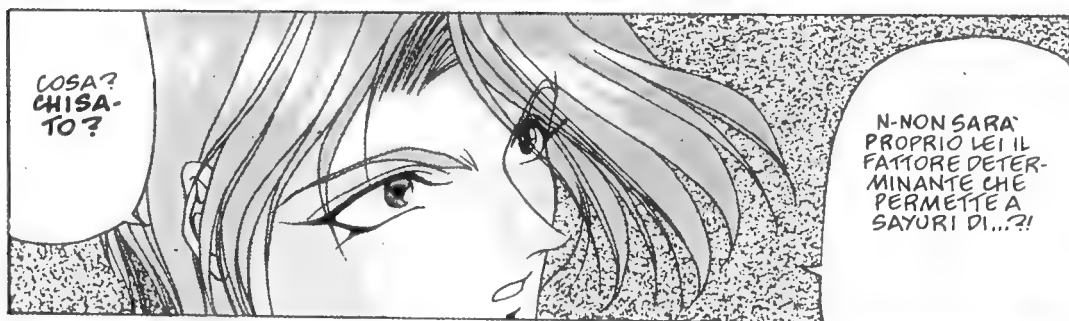
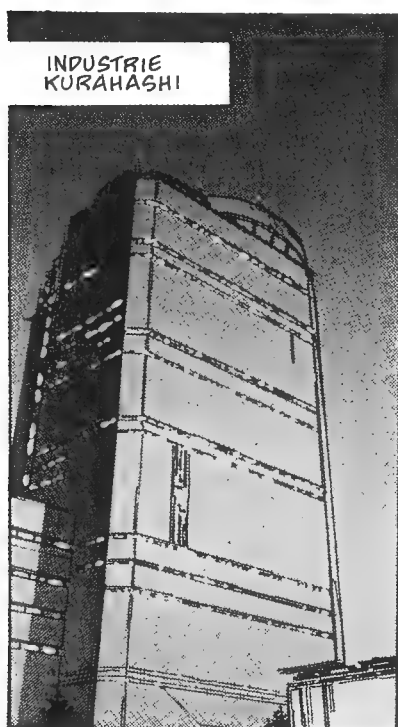
QUESTA... QUESTA E' L'ARMA DOTATA DI MAGGIORE POTENZA DISTRUTTIVA TRA TUTTE QUELLE CHE SAYURI POSSIEDE...
LA SAYURI HELL VOICE!

EMETTENDO IL SUONO A UNA PARTICOLARE FREQUENZA, ATTIVA MOVIMENTI A **LIVELLO ATOMICO**, AUMENTANDO L'ENTROPIA E ACCOMPAGNANDO IL CALORE...
QUALSIASI COSA COLPITA DA QUESTA VIBRAZIONE SI DISGREGA COMPLETAMENTE SENZA ALCUNA POSSIBILITÀ DI SALVEZZA... E' UN'ARMA DAVVERO TERRIBILE...

E' STRANO, PERÒ... DI SOLITO NON RIESCE NEMMENO A USARE IL PLASMA CUTTER...
VORREI PROPRIO SAPERE COSA LE PERMETTE DI ATTINGERE A TUTTE LE SUE RISORSE...
CAPOSEZIONE!
STAI BENE? NON TI SEI FATTO MALE?
SÌ... STO BENE. E TUTTO GRAZIE A TE, SAYURI!

MENO MALE... SE QUEL ROBOT TI AVESSE FERITO, CHISATO SI SAREBBE ARRABBIATA CON ME!
SAI... MI AVEVA CHIESTO DI PRENDERMI CURA DI TE, E ALLORA...

N-NON SARÀ PROPRIO LEI IL FATTORE DETERMINANTE CHE PERMETTE A SAYURI DI...?!
COSA? CHISATO?

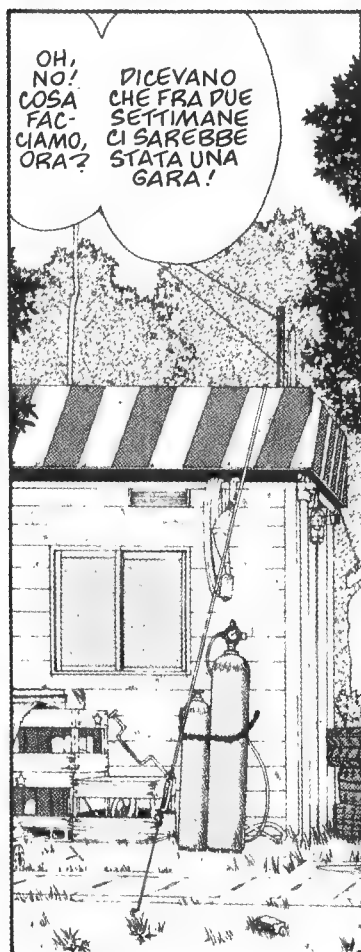
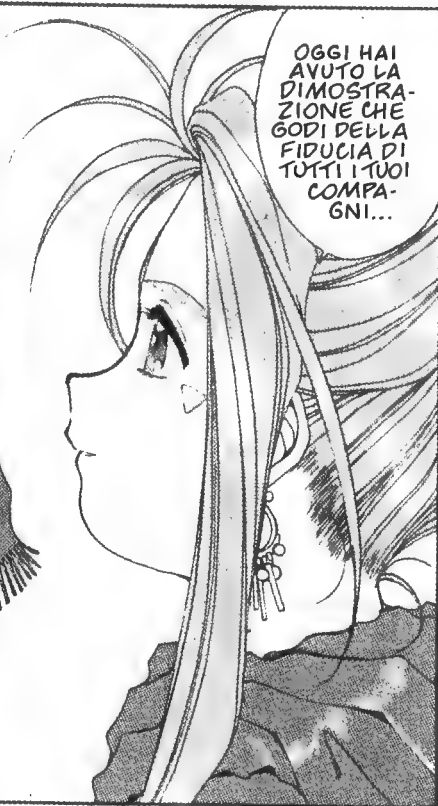
COSA?!
NON SONO PIU' DEGNO D'ESSER NOMATO GUERRIERO...

CALM BREAKER - CONTINUA

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima
E' DURO ESSERE UN LEADER

STANNO A RIPOSO PER UN RAFFREDDORE?!
COSA FANNO I SENPAI?

HAI QUALCHE IDEA IN MENTE?
NON CI RESTA ALTRA SCELTA CHE SCEGLIERCI UN SOSTITUTO...

DICEVANO CHE FRA DUE SETTIMANE CI SAREBBE STATA UNA GARA!
OH, NO! COSA FACCIAMO, ORA?

EHI, NO! CALMA!
PERFETTO!
A CHI VA BENE MORISATO, ALZI LA MANO!
PROPONGO DI METTERLA AI VOTI!

LA SITUAZIONE SI FA CRITICA!
BE', IN FONDO E' STATO UN BENE...
IN CHE SENSO?
OGGI HAI AVUTO LA DIMOSTRAZIONE CHE GODI DELLA FIDUCIA DI TUTTI I TUOI COMPAGNI...

SONO FELICE, KEIICHI...

...PERCHE' TUTTI TI STANNO PRENDENDO A ESEMPIO...

MMM... TU DICI?

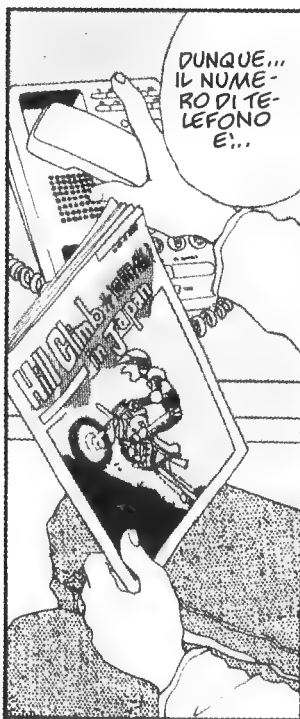
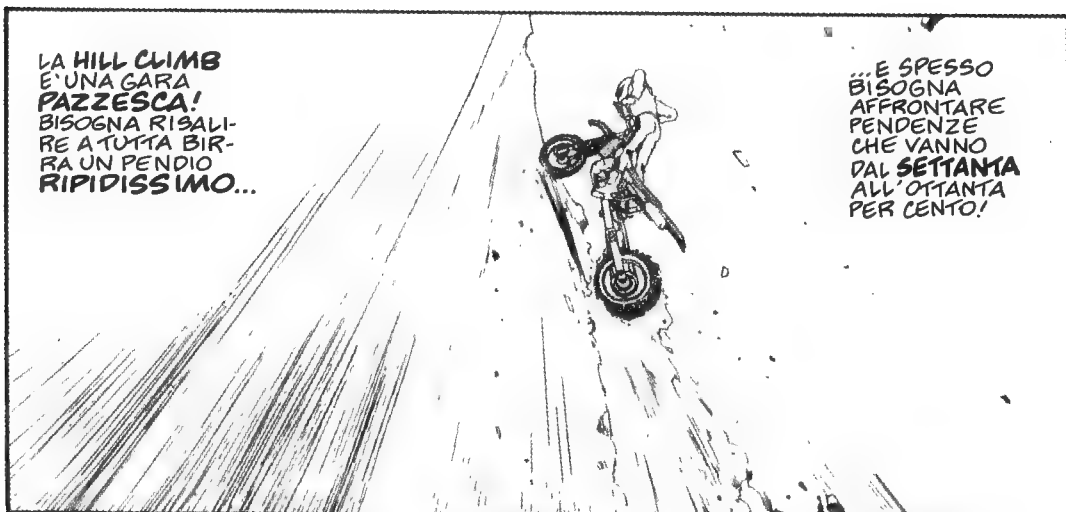
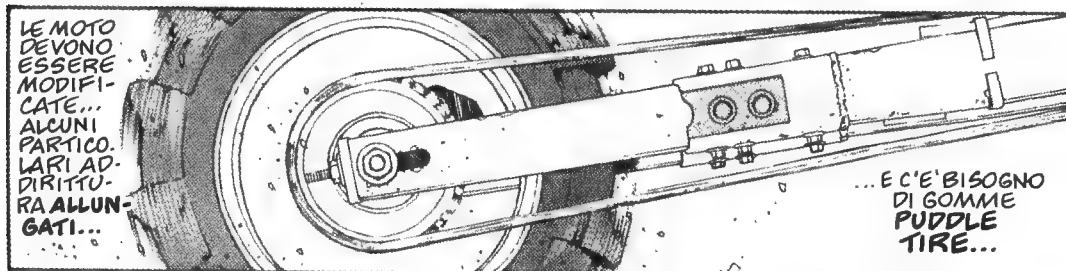
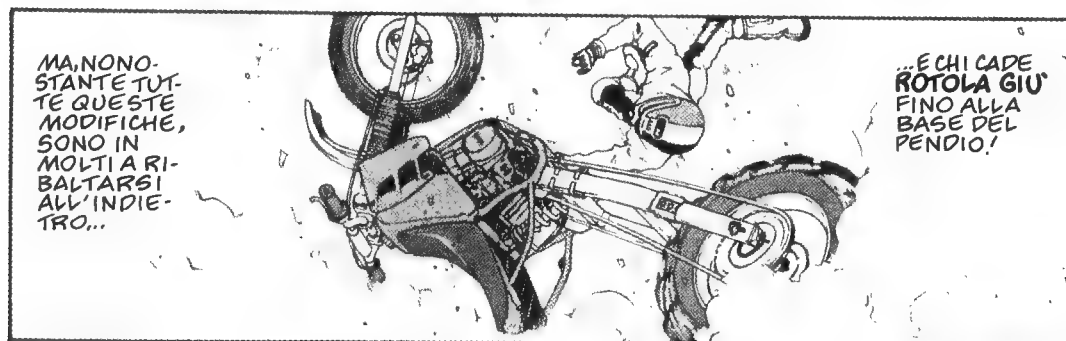
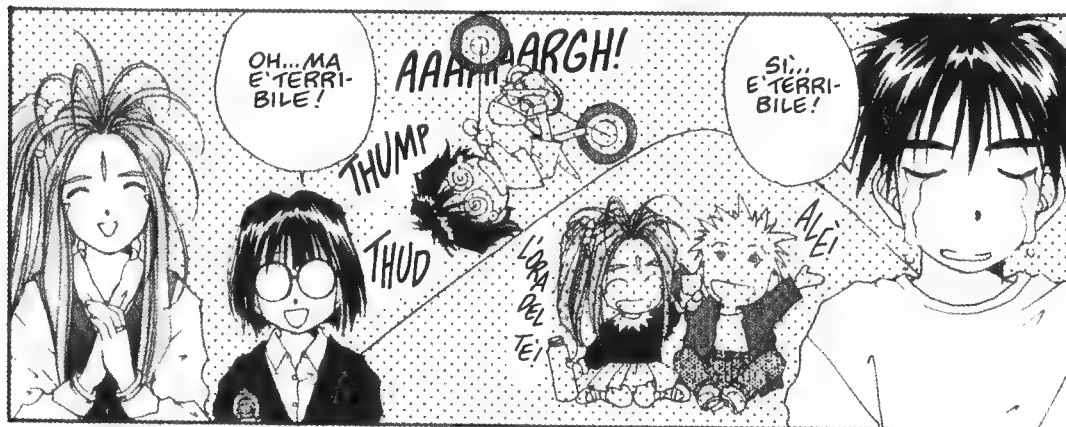
MA CERTO!

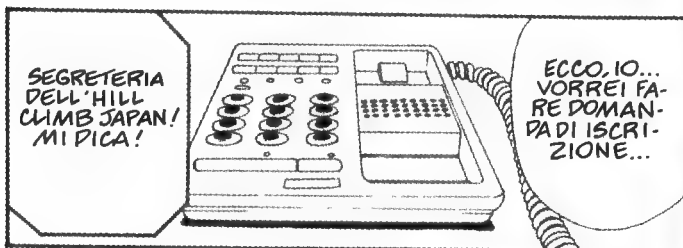
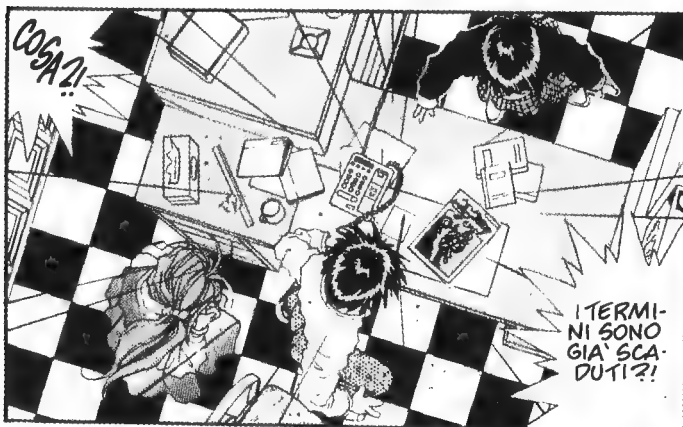
DUNQUE... IL NUMERO DI TELEFONO E'...

COSA?!

MA CHE SIGNIFICA?!
Hill Climb in Japan

CO-COME SAREBBE HILL CLIMB?!
C'E' QUALCOSA CHE NON VA?

OH, CHE CARINO!
MA ALLORA E' COME UNA GITA IN COLLINA!
SEMBRA DIVERTENTE!
WROM WROOM
PRANZO AL SACCO!
YEEEHI
NON... NON E' POSSIBILE...
COS'HO FATTO DI MALE, IO?
Hill Climb in Japan

LA HILL CLIMB E' UNA GARA PAZZESCA! BISOGNA RISALIRE A TUTTA BIRRA UN PENDIO RIPIDISSIMO...
...E SPESSO BISOGNA AFFRONTARE PENDENZE CHE VANNO DAL SETTANTA ALL'OTTANTA PER CENTO!

LE MOTO DEVONO ESSERE MODIFICATE... ALCUNI PARTICOLARI ADDIRITTURA ALLUNGATI...
...E C'E' BISOGNO DI GOMME PUDDLE TIRE...

MA, NONOSTANTE TUTTE QUESTE MODIFICHE, SONO IN MOLTI A RIBALTARSI ALL'INDIETRO...
...E CHI CADE ROTOLA GIU' FINO ALLA BASE DEL PENDIO!

SI... E' TERRIBILE!
AAARGH!
OH... MA E' TERRIBILE!
THUMP
THUD
ALE'!
L'ORA DEL TE!

ORMAI NON C'E' ALTRA SCELTA... DEVO CHIAMARE COMUNQUE...

SEGRETERIA DELL'HILL CLIMB JAPAN! MI DICA!
ECCO, IO... VORREI FARE DOMANDA DI ISCRIZIONE...

COSA?!
I TERMINI SONO GIA' SCADUTI?!

OH, CAVOLI... E' VERO! L'ULTIMO GIORNO UTILE ERA IERI! I SENPAI MI AMMAZZERANNO!

CALMA...
...NON DEVO PERDERE LA TESTA...

MI SONO ASSUNTO QUESTA RESPONSABILITA', E IL MIO COMPITO E' TROVARE UNA SOLUZIONE!
Hill Climb in Japan

NO, LASCIA STARE... È SUCCESSO PER COLPA MIA E DEVO RIMEDIARE...

PER QUESTO TIPO DI LAVORO BISOGNA DIVIDERSI I COMPITI, SENPAI!

SE TU SEI IL RESPONSABILE, DEVI RIMANERE QUI!

IL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE NON È FORMATO DA UNA SOLA PERSONA, SENPAI!

TU OCCUPATI DELLA COSTRUZIONE DEL VEICOLO!
QUELLA HASEGAWA È DAVVERO UN OTTIMO ELEMENTO...

BE', **QUALCOSA** BISOGNA PUR FARE...

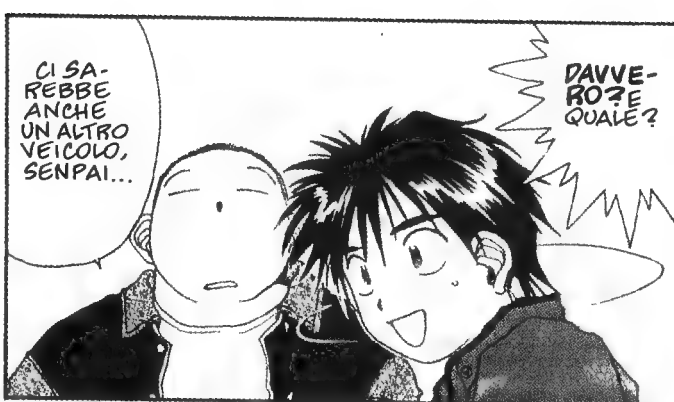
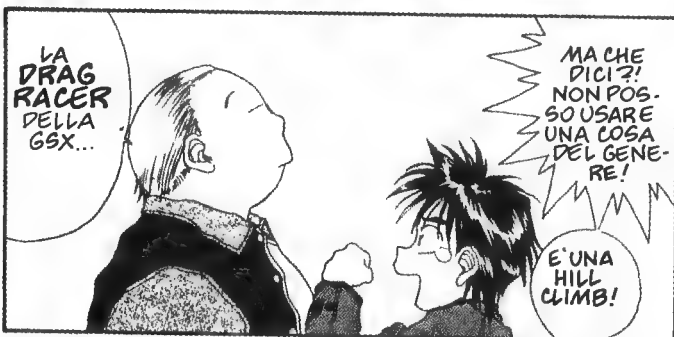
...QUANDO C'È ANCORA LA POSSIBILITÀ DI FARLO!

GIÀ!

SUZUKI E WATANABE...
...VOI SCEGLIERETE IL VEICOLO DA USARE...
BENE!
MENTRE TU, OGURA...
...ESAMINERAI TUTTI I PEZZI UTILIZZABILI!
D'ACCORDO!
E COSÌ INIZIÒ LA COSTRUZIONE DELLA MOTO...

E **QUESTO** SAREBBE TUTTO CIÒ DI CUI DISPONE IL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE?!

SÌ...

E SECONDO VOI...
...COSA DIAVOLO CI DOVREI FARE CON QUESTA ROBA?!

CI SAREBBE ANCHE UN ALTRO VEICOLO, SENPAI...
DAVVERO? E QUALE?

LA **DRAG RACER** DELLA GSX...
MA CHE DICI?! NON POSSO USARE UNA COSA DEL GENERE!
E' UNA HILL CLIMB!

DATE LE CIRCOSTANZE, DOVREMO CARICARE IL MOTORE MACH SUL TELAIO DELLA MINI BIKE...
PER IL RESTO...
...ATTACCHEREMO A FORZA LE SOSPENSIONI FRONTALI E POSTERIORI ADATTE AL FUORISTRADA...

SAI, SENPAI... SEMBRA CHE TU STIA INIZIANDO A PENSARE COME I SENPAI SUPERIORI...
MA CHE DICI?

C'E' QUALCUNO CHE HA DEGLI ALTRI PEZZI?
...
...
...

Albergano in ognuno radici della storia...

...Ritornino uno a uno...

...i ricordi e la memoria!

PERÒ!...

RIPENSANDOCI BENE...

BE;.. SEMBRA CHE ABBIAMO TUTTO CIÒ CHE CI OCCORRE...
EHI! MA NEL NEGOZIO C'ERA ANCHE UN CARBURATORE PER IL MACH!
E POI A CASA MIA HO UN MANUBRIO DI ALLUMINIO...
...E PURE UN CAVO...
E ORA CHE MI RICORDO...

SENPAI!!
FORSE SAREBBE MEGLIO SE NON RIUSCISSIMO A PARTECIPARE...
PERÒ MI CHIEDO CHE RAZZA DI MOTO VERRÀ FUORI, USANDO TUTTA QUESTA VARIETÀ DI PEZZI...

...QUANDO NON CE N'È BISOGNO!
...SONO PROPRIO FORTUNATO...
OH, CRIBBIO...

POTREMO PARTECIPARE...

MA COSA TI È SUCCESSO?
BE;.. COMPLIMENTI, HASEGAWA...

LORO...
SENPAI...

LORO MI HANNO...
COS...

NON E' POSSIBILE...
IN CAMBIO DELL'ISCRIZIONE, QUEI MALEDETTI NON AVRANNO VOLUTO CHE HASEGAWA...?!

LORO MI HANNO SCAMBIATO PER UNA DELLE **SCUOLE MEDIE!**
OH, MA GUARDA CHE BRAVA **SCOLARETTA!** FAI LE COMMISSIONI PER QUELLI DELLE SUPERIORI? VIENI, TI DO UNA MANO IO...

SU, NON PIANGERE, HASEGAWA!
IN FONDO, E' PROPRIO GRAZIE AL TUO ASPETTO INFANTILE SE SIAMO RIUSCITI A ISCRIVERCI...
...GIUSTO?
COME SAREBBE A DIRE INFANTILE?!

UFF... FARE COSE A CUI NON SONO ABITUATO MI RENDE MOLTO NERVOSO...
...SIAMO TORNATI!
TI PREPARO UN BEL TÈ!
POFF!

AUGURI, KEIICHI!
ABBIAMO SAPUTO CHE SEI STATO ELETTO RESPONSABILE DELLA PROSSIMA GARA!
UFF. CHE NOIA...
AUGURI
CONGRATULAZIONI
AUGURI
CONGRATULAZIO

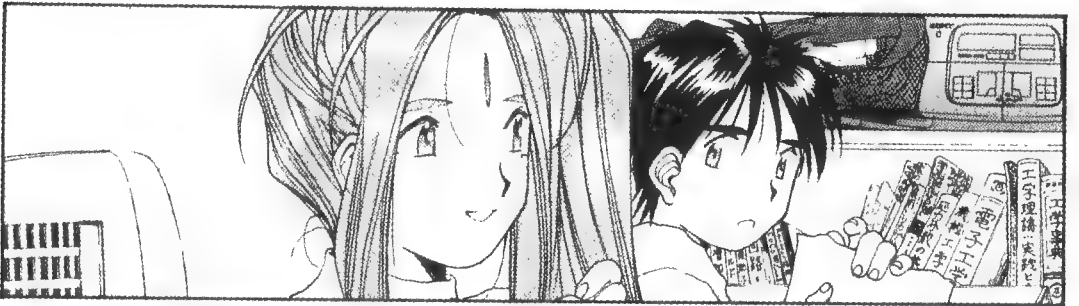
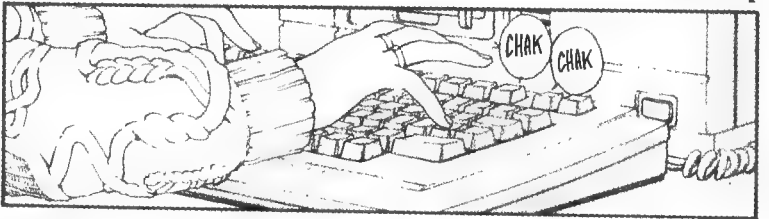
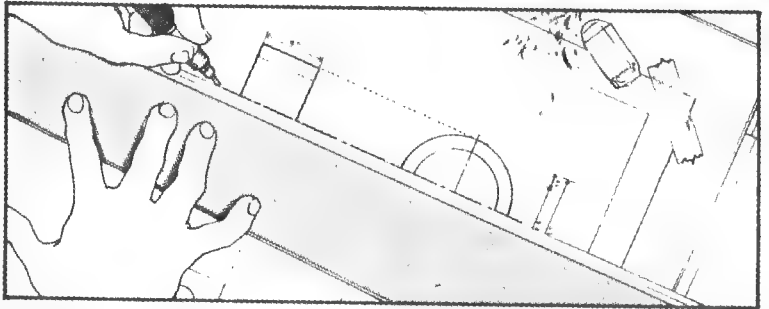
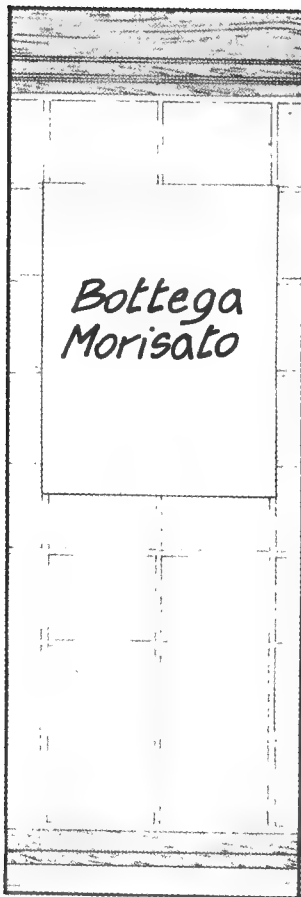
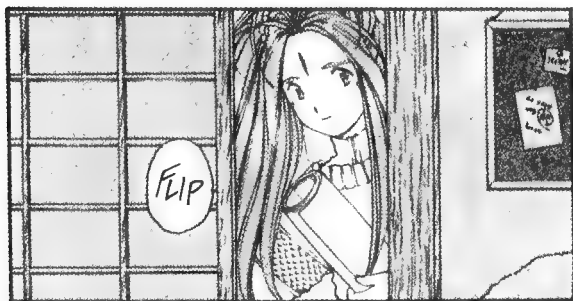
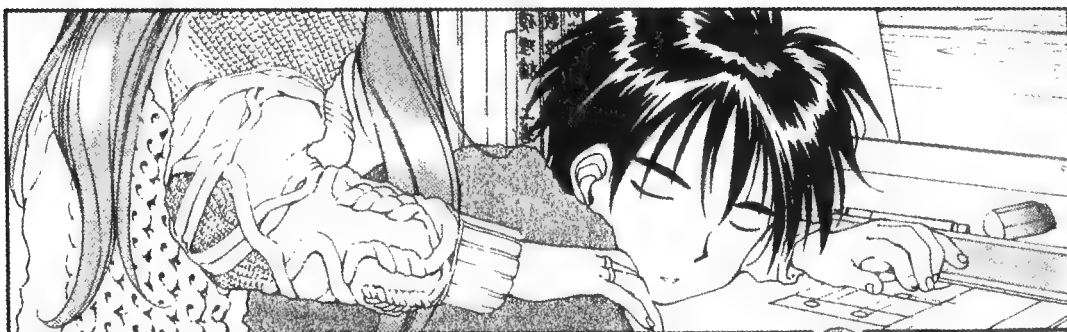
BE; ECCO...

/31	LIQUIDO ANTIGELO			40.008
2/4	QUOTE RACCOLTE	24.000		37.226
/5	BENZINA		2.782	12.305
	PNEUMATICI		24.921	

IL BILANCIO DEL CIRCOLO E' TRAGICO... SIAMO AL VERDE...

CERTO, COSTRUIREMO TUTTO DA SOLI... MA OCCORRONO COMUNQUE I SOLDI PER I MATERIALI E GLI ATTREZZI...
MM...

TE NE VAI DI GIÀ?
PUÒ DARSI CHE RIESCA A RIMEDIARTI UN REGALO!
ASPETTAMI!
E NON CANTARE TROPPO VITTORIA!
CHE DIAVOLO STA...?!

Bottega
Morisato
CHAK
CHAK

FLIP
HAI INTENZIONE DI FARE TU TUTTO IL RESTO?
INTERVENENDO TANTO, NON RISCHI DI RISULTARE UN PO' TROPPO INVADENTE?
KEIICHI E' CAPACE DI FARE SACRIFICI TALI DA RIMETTERCI LA SALUTE...
INTERVENIRE DA QUESTO MOMENTO IN POI E' COMPITO MIO!

E SE PER QUESTO MI CONSIDERERA' UNA FICCANASO, VORRA' DIRE...
...CHE IL MIO DOVERE CONSISTE ANCHE IN QUESTO!

MAH... ...CHE TIPA!
SE LA METTI COSÌ, VUOL DIRE CHE NON HO ALTRA SCELTA...
CREDO DI ESSERE COSTRETTA A DARTI UNA MANO!
E IO?
OH, LASCIA STARE... NON DEVI SACRIFICARTI PER KEIICHI...
E CHI SE NE FREGA DI KEIICHI?!
VOGLIO FARLO PER LA MIA SORELLINA!

IL GIORNO DOPO...

OH...

MA...E` PRONTO!

QUESTA... E`UNA MOTO!

OH... PORCA MISERIA!

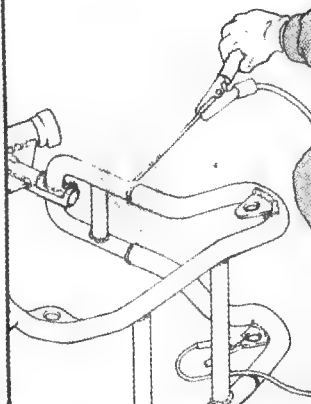
ARRABBIARMI? CON TE?
MA NEMMENO PER SCHERZO!
SE DOVESSI PRENDERMELA CON QUALCUNO, DOVREI FARLO CON ME STESSO!

DOPO TUTTO, NON AVEVO CAPITO NULLA...
...DI QUELLO CHE MI AVEVA DETTO HASEGAWA...
FACENDO TUTTO IL LAVORO DA SOLO, STAVO PER CROLLARE...

ALTRO CHE ARRABBIARMI CON TE...
...SEMMAI NON POTRÒ MAI TROVARE IL MODO PER ESPRIMERTI LA MIA GRATITUDINE!

OH, KEIICHI...

E' PER QUESTO...
...CHE TI VOGLIO BENE!

FU COSÌ CHE CI ACCORGEMMO CHE I PEZZI COSTRUITI IN BASE AGLI SCHEMI DISEGNATI DA BELLDANDY & SORELLE...

...SI RIVELARONO ESTREMAMENTE PIÙ PRECISI RISPETTO AI PEZZI ORIGINALI...
CE L'ABBIAMO FATTA... SIGH...

SÌ?
EHI, KEIICHI!

SOR-PRESA!
OOOH!

C-COME HAI FATTO A RACCOGLIERE...
...DUECENTOMILA YEN?!
CHE INGENUO...

BE; SAI... CONOSCO MOLTA GENTE NEL QUARTIERE COMMERCIALE!
HO CHIESTO LORO DI SPONSORIZZARCI!

DICIAMO CHE È UNA SPECIE DI DIMOSTRAZIONE DI FIDUCIA...
...CHE OGNI SORELLA HA NEI CONFRONTI DEL PROPRIO FRATELLO MAGGIORE...

MEGUMI... SONO COMMOSSO...
AH, GIÀ!

UH?
STAVO PER DIMENTICARE UNA COSA IMPORTANTE!

ECCO QUA! ATTACCA QUESTI ALLA MOTO!
COSA SONO?

MA... MA QUESTI...
...QUESTI SONO...

SONO GLI ADESIVI DEGLI SPONSOR!
CERTO! CHE TI CREDEVI?
NON SI PUO', MEGUMI!

DUE SETTIMANE DOPO...

WROM
WROM

Hill Climb in Japan

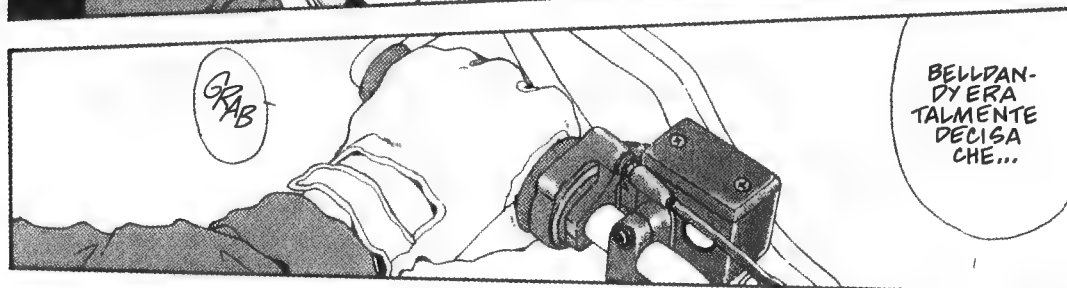
E COSÌ, ALLA FINE SARAI TU A DOVER PARTECIPARE, SENPAI...
SPERAVO CHE ALMENO TAMIYA SI RIMETTESSE IN TEMPO, MA PURTROPPO...

...QUEI DUE HANNO FATTO PERDERE LE LORO TRACCE... CHISSÀ DOVE SARANNO ANDATI?
WROOOM

WRRRRROOOMM
WROOOM
SKATATHUMP
GIÀ... ...ORA CAPISCI I MIEI PROBLEMI?
SENPAI...È QUESTA LA G-GARA...?
IL CIRCOLO DEL MOTOCICLO DELL'UNIVERSITÀ BABA HA TOTALIZZATO 52 METRI E 50 CENTIMETRI!

PER IL MOMENTO, IL RECORD DELLA HILL CLIMB E' **102 METRI E 30 CENTIMETRI**... NESSUNA SQUADRA E' RIUSCITA A RAGGIUNGERE LA CIMA!
NUMERO 119! CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE DEL POLITECNICO NEKOMI!
IN POSIZIONE DI PARTENZA!
E' PRATICAMENTE VERTICALE...
RIUSCIRO' AD ARRIVARE ALMENO A META'?
PAFF

IO TI ASPETTE-RO` SULLA CIMA!
CE LA FARAI, KEIICHI!

SIGH...

BELLDAN-DY ERA TALMENTE DECISA CHE...
GRAB

RRR
RRRIIT

CHACK

...PRATICAMENTE GAREGGERÒ SOTTO LA BENEDIZIONE DI UNA DEA!
WROOOM
VAI!

SALTANDO IN ALTO, LA RIPRESA VIENE RALLENTATA...
ECCO IL PRIMO SALTO!

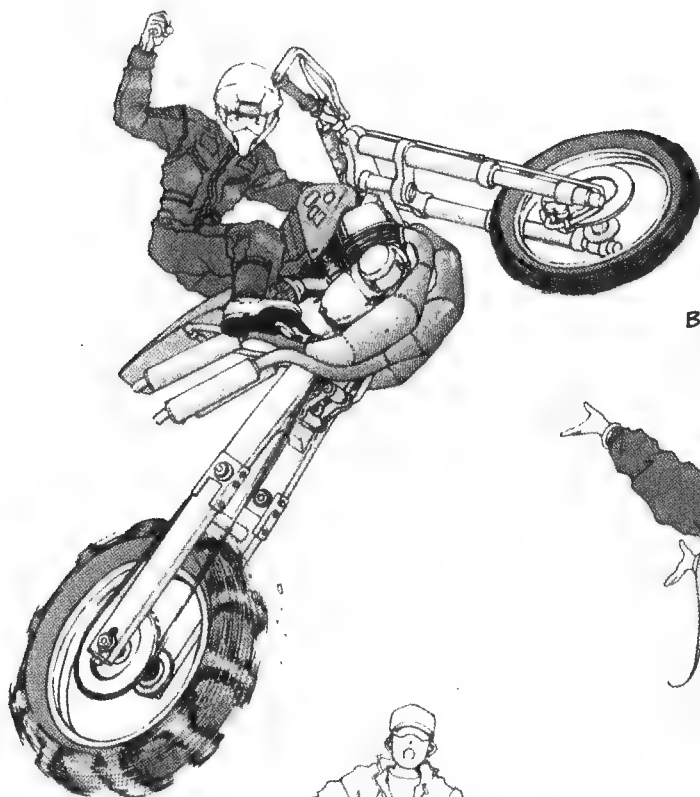
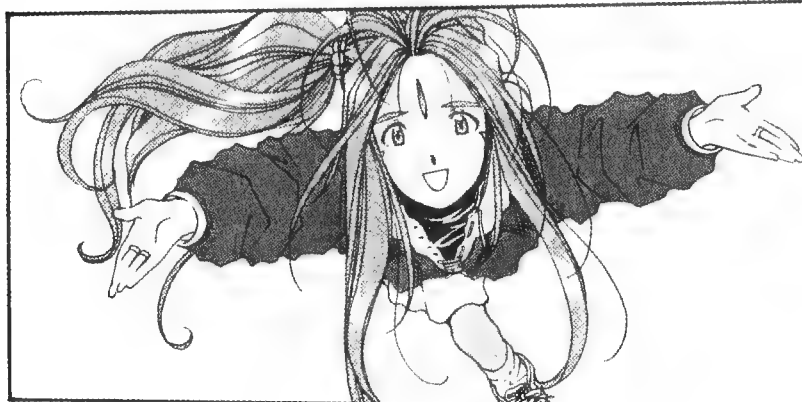
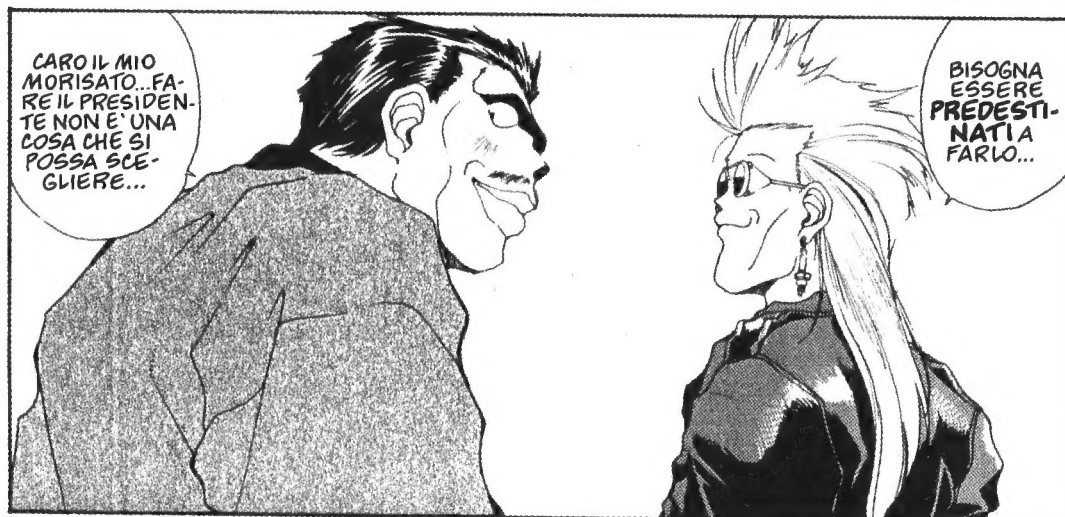
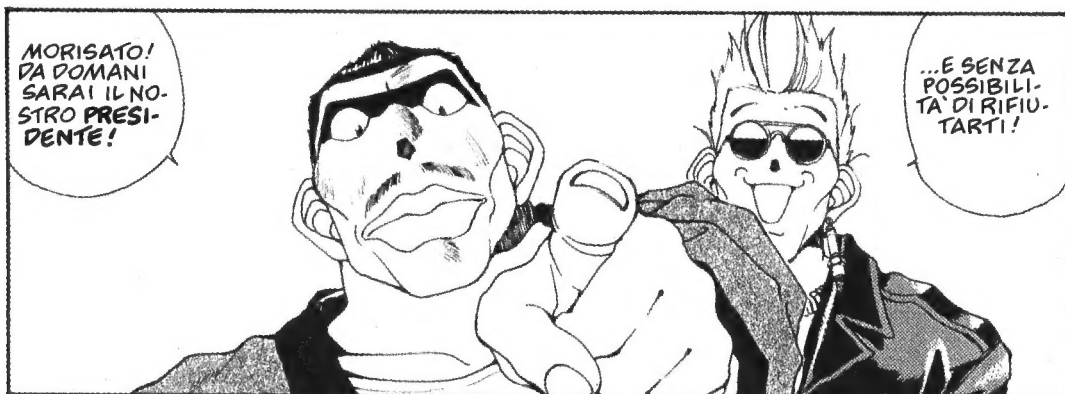
BISOGNA SALTARE BASSO...
WRROOOOM
BISOGNA DARE LA MASSIMA PRIORITÀ ALLA TENUTA DELLA RUOTA POSTERIORE!

CHI...?! SENPAI!
GIÀ!
NIENTE MALE QUEL MORISATO...

E'STATO DECISO TUTTO, DEN-CHAN ?
A-HA!

APRIRE DI PIU' IL GAS!
DEVO TRATTE-NERE IL FRONTA-LE!

CE LA PUOI FARE!
FORZA, SENPAI!

NON PERDERE IL CONTROLLO!
DEVO RIUSCIRCI!
PER GIUNTA, SE SULLA CIMA...

...MI
ASPETTA
BELLDANDY...
...SONO
SICURO DI
POTER
SCALARE
ANCHE
IL CIELO!

SEI PROMOSSO!

...E SENZA POSSIBILITÀ DI RIFIUTARTI!
MORISATO! DA DOMANI SARAI IL NOSTRO PRESIDENTE!

QUEL TIPO DI INCARICO... NON E' ROBA PER ME...
MA... NON E' POSSIBILE...
NOI PRENDEREMO LA LAUREA QUEST'ANNO!

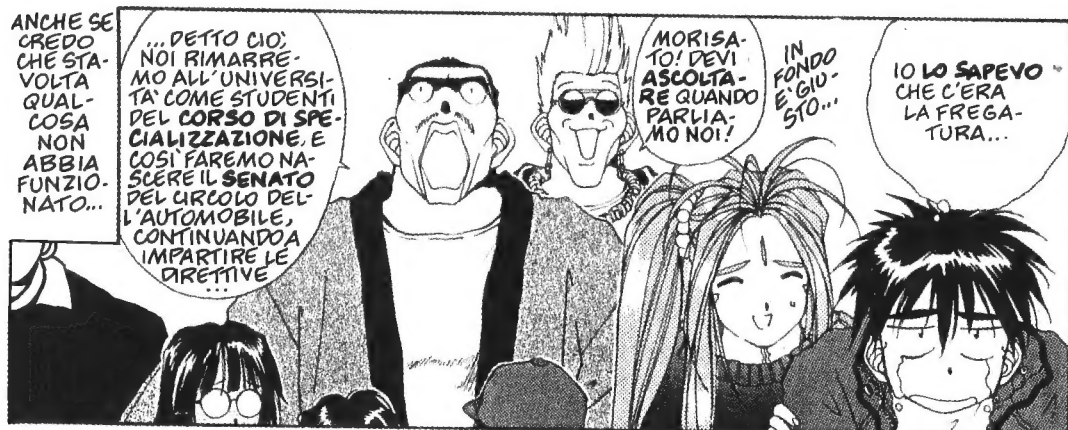
BISOGNA ESSERE PREDESTINATI A FARLO...
CARO IL MIO MORISATO...FARE IL PRESIDENTE NON E' UNA COSA CHE SI POSSA SCEGLIERE...

SENPAI TAMIYA...

...SENPAI OTAKI...

LA FELICITÀ UMANA...

VI RINGRAZIO DI CUORE!

...È PROPORZIONALE A QUANTE VOLTE UNA PERSONA RIESCE A RINGRAZIARE DAL PROFONDO DEL PROPRIO CUORE... ALMENO IO LA PENSO COSÌ...

OH, MIA DEA! - CONTINUA

ROUGH

A OTTOBRE IN EDICOLA!